昭和59年3月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第3号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

1984-3

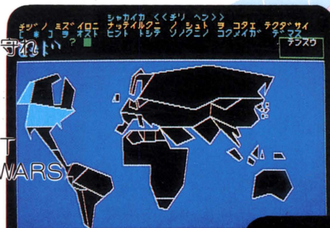
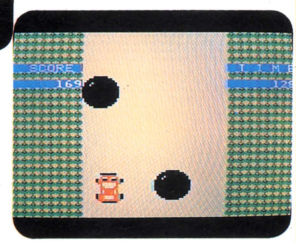


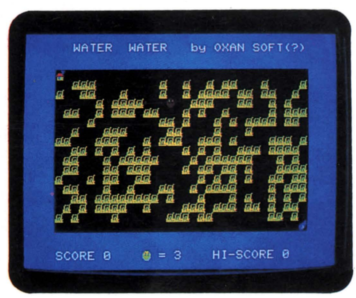
特別定価 ¥350

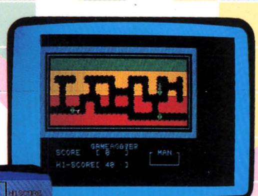
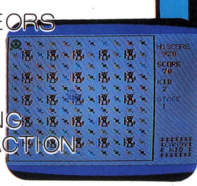
48機種のパソコン用ソフト66本一挙掲載

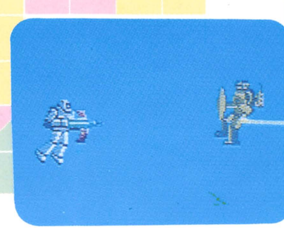
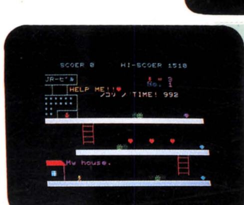
移植マスタ一大作戦20 プログラム㊙テクニック公開シリーズ第4弾!!
山崎宏文の「グラフィック万才！」




別冊付録 マイコンスーパーソフトマガジン

SHARP

“クリーン”コンピュータだから、PASCALマシンにも、開発マシンにも。

シャープのMZは、各種言語やソフトウェアが自由に入れ換えできる“クリーン”設計。その特長を存分に発揮させるためのシステムソフトも各種サポート。自由自在のシステムチェンジでより高度で多彩なコンピュータの世界が拡がります。

インタープリタ PASCAL

構造化プログラミング学習に

カセットテープベースで即実行型とするためインタープリタ方式を採用、BASICのように簡単に使えるPASCALです。再帰的記述や構造的アルゴリズム設計など標準PASCALの機能はほとんどもっており、構造化プログラミング学習に最適、これからPASCALを学ぼうという人にぜひ使っていただきたいソフトです。

●MZ-1Z004(MZ-2200/2000用、テープバージョン)標準価格 12,000円

システムプログラム

テープベースのマシン語開発ツール

マシン語プログラムを開発するためのアプリケーションパッケージで、27種のコマンドを持つエディタ/マクロアセンブラ・K/C、1200→2200/2000コンバータ、リンカ、22種のコマンドをもつシンボリックデバッガ、PROMフォーマッタといった、システム開発には欠かせない4本のテープから成っています。スクロール速度の指定、TABの設定・解除などコントロールキーの機能も強化されています。

●MZ-1Z005(MZ-2200/2000用、テープバージョン)標準価格 25,000円

倍精度BASIC

技術計算や事務処理計算に

10進演算方式による有効精度16桁。しかも単に数値データが倍精度になっているだけでなく、各種のアルゴリズム設計、データ処理などそれぞれに高機能を実現。同時に高速処理を指向した設計で、ビギナーはもちろん、高度な各種プロフェッショナルプログラミングも縦横に駆使でき、ビジネスにも存分に活かせます。

●MZ-1Z003(MZ-2200/2000用、テープバージョン)標準価格 7,000円
●MZ-2Z003(MZ-2200/2000用、ディスクバージョン)標準価格 12,000円

フロッピーDOS

本格的マシン語プログラムづくりに

ディスクによるプログラム開発を容易にする本格的ツール。Z80の命令をフルに利用し、メモリ効率やスピードもアップ。さらにスクリーンエディタ、Z80マクロアセンブラ、リンカ、デバッガ、PROMフォーマッタをもつ他、実数型と整数型のふたつのBASICコンパイラという高水準ソフトも付属。ファイル操作のコマンドも豊富、またプログラム開発には恰好のユーティリティも数多く備えています。

●MZ-2Z004(MZ-2200/2000用、ディスクバージョン)標準価格 50,000円

マシンランゲージ

気軽にマシン語にアタック

マシン語のプログラムを入力したり、見たり、動かしたりできるマシン語モニタプログラム。MZ-2200/2000に付属のマシン語モニタの機能を強化した16のコマンドや簡単なデバッグ機能ももっています。コントロールキーの機能も強力で、マシン語サブルーチンの作り方などを学習中の人に最適な、使いやすいプログラムです。

●MZ-1Z006(MZ-2200/2000用、テープバージョン)標準価格 7,000円

LOGO

新しい時代の言語

LOGO(ロゴ)は、アメリカで開発され、いま世界中で話題の新言語。60°曲がって5歩進め……とか、同じ四角をくり返せ……とか、複雑な図形も人間の考える通りにいとも簡単に描くことができ、初めてパソコンにふれる人にとって、もっともふさわしい言語だともいわれています。コンピュータの知識がなくても、気軽にプログラムが組めます。

●MZ-LOGO(MZ-2200/2000用、テープバージョン) 9,800円
㈱日本ソフトバンクより発売中。



漢字カラーBASIC

より高度なシステム活用に

MZ-2200/2000のカラーグラフィック、漢字コントロール機能を十分に発揮させ、高速処理と強力なファイルコントロールを可能にした待望のBASICインタープリタです。KINPUT命令によるカナ漢字変換、またKPRINT/PとPRINT/Pを使用することにより、同一行にキャラクタと漢字の混在印字も可能。さらにDELETE、RENUM、SEARCHなど追加・拡張コマンドも豊富で、より使いやすくなっています。

●MZ-2Z021(MZ-2200/2000用、ディスクバージョン)標準価格 5,000円
※漢字ROMボードMZ-1R13が必要です。

パーソナルコンピュータ

MZ-2200 標準価格128,000円

●テープベースでMZ-2200をご使用の場合は、オプションのデータレコーダMZ-1T02が必要です。
●写真のデータレコーダMZ-1T02および12型グリーンディスプレイMZ-1D12はオプションです。
●画面はハメコミ合成写真です。

TV提供番組「パソコンサンデー」──MZ-2200を使った講座好評放映中!!

毎週日曜以下の放送局で好評放映中●テレビ大阪9:30～10:00●テレビ東京9:30～10:00●テレビ愛知9:30～10:00●秋田テレビ8:30～9:00●福島テレビ23:00～23:30●テレビ静岡24:35～25:05●びわ湖放送11:25～11:55●奈良テレビ12:00～12:30●テレビ和歌山9:30～10:00●西日本放送7:00～7:30●沖縄テレビ8:30～9:00●熊本県民テレビ8:30～9:00 ※テキスト「楽しく学ぶパソコンBASIC」980円(新紀元社)発売中!! 司会:大和田獏/斎藤とも子・講師:Dr.パソコン宮永好道……………………以下の放送局ではMZ-700を使った講座放映中●北海道放送24:00～24:30●東北放送24:00～24:30●新潟放送7:15～7:45●長野放送9:30～10:00●石川テレビ24:35～25:05●京都放送17:30～18:00●広島テレビ7:00～7:30●テレビ西日本24:36～25:06●山梨放送7:30～8:00

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-2200
MZ-700
ベーシックマガジン

あなたの700を、コントロールタワーにする プレイボックス登場。



MZ-700シリーズでゲームを楽しむ、プログラミング学習をする………。そうした一般的な使い方だけでは物足りなくなったユーザーに、ぜひおすすめしたい多機能ユニットがMZ-1U03です。スイッチオンBASICや多目的メモリとして活用できるC-MOSスタティックRAMボード(MZ-1R12 標準価格 35,000円)をはじめ、各種インターフェイスが最大3枚まで装着できる拡張ユニットとしての機能のほかに、入力6個、出力6個のリレーボックスとしての機能を持ち、オーディオ機器やビデオデッキを接続してAVシステムを構築したり、テレビ、照明などを制御するHA(ホームオートメーション)への展開と、あなたのアイデア次第でさまざまに活用できます。コントロールもBASICのIN命令や、OUT命令で簡単にプログラム。もちろん機械語でもOKです。さらにMZ-1U03では、ご覧のように鍵式の電源スイッチを採用。背面に装備した2個のACコンセントと連動させていますので、MZ-700の電源プラグをこのコンセントに接続しておけば、MZ-1U03側で電源のON、OFFができるわけです。いわば、誰にも触れさせないあなただけのMZ-700システムとでもいえるでしょうか。単なる拡張ユニットとはひと味違う機能でMZ-700の世界をさらに拡げるMZ-1U03は、パソコンの使い方に大きな可能性をひろげます。この未来指向の能力を存分に使いこなしてください。

●MZ-700シリーズ用拡張ユニット

MZ-1U03 標準価格 35,000円

〈主な仕様〉●インターフェイスカード:最大3枚まで装着可能●前面部入出力ターミナル:入力/内蔵リレーコイル 5V80mA(応答速度は定格電圧で5ms)、出力/内蔵リレー接点12V1A(応答速度は定格電圧で20ms)●オートリセット回路:内蔵、電源ON時100ms以上のリセットパルスを発生●サービスコンセント:2個(パワースイッチ連動、定格電圧AC100V定格電流1A)●外形寸法:幅220×奥行264×高さ86mm●重量:3kg●付属品:スイッチキー2個



パーソナルコンピュータ

MZ-700 シリーズ

■MZ-711 標準価格 79,800円 ■MZ-721(データレコーダ内蔵) 標準価格 89,800円 ■MZ-731(データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵) 標準価格 128,000円

〈主な特長〉●アドレス空間64Kバイト、オールRAMのクリーンメモリシステム●高機能・高速CPU Z80A搭載●カラー対応BASIC装備●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、マシンランゲージ等)が活用可能●BASICを考慮した使いやすいキー配列●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ)●グラフィック機能を装備した4色カラープロッタプリンタ内蔵(MZ-731)●家庭用カラーTV、専用カラーディスプレイ(別売)による多彩なビジュアル対応●写真はMZ-731、14型カラーディスプレイMZ-1D05(標準価格69,800円)はオプションです。●画面はハメコミ合成写真です。●画面は「オーク」制作の"ダイヤモンド・チェイス"より。



機種別、目的別ソフト・ハード満載!
「MZアプリケーション」
Vol.5
定価300円(A4判144頁)
●お求めは最寄りのMZ取扱店へどうぞ。

●シャープパーソナルコンピュータMZシリーズには、この他、MZ-5500シリーズ(MZ-5521標準価格388,000円/MZ-5511標準価格288,000円/MZ-5501標準価格218,000円)、MZ-3500シリーズ(MZ-3531標準価格320,000円/MZ-3541標準価格410,000円)、MZ-2000があります。



パソコンが、たちまちホームワープロ。

●マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵で能力が飛躍的にアップ。
1ドライブ143Kバイトの3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブを内蔵したので、プログラムやデータのアクセスが格段にスピードアップ。しかも操作は容易。抜群のコストパフォーマンスです。さらに拡張ドライブユニット(別売)を追加すれば2ドライブ286Kバイトまで拡張できます。

●買ったその日からホームワープロ。
1024文字の漢字ROMを内蔵。さらに添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーし、買ったその日からホームワープロとして楽しめます。専用プリンタ(別売)を接続するだけで、美しくプリントアウトできます。

●話すパソコンから歌うパソコンへ、音階つき音声合成機能。
好きな言葉を音声にできるボイスシンセサイザが2オクターブの音階をマスターしました。

●色彩あざやかな表示、カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示ができます。

●TVやビデオ画面にパソコンの表示を合成、スーパーインポーズ機能。
インタフェース内蔵なので、 別売スーパーインポーズユニットを接続するだけで合成ができます。

●メロディアスに演奏、ミュージックシンセサイザ機能。
ミュージックシンセサイザLSI内蔵により、8オクターブ、三重和音の演奏ができます。

●クラスを越えた余裕と実力、大容量メモリ。
RAM64KB、ROM96KB(BASIC＋マシン語32KB、漢字ROM32KB、キャラジェネ16KB、音声データ16KB)実装の大容量メモリです。
●Main CPU/μPD780C-1(4MHz)、Sub CPU μPD8049(8MHz)●スクリーン構成/40文字×20行●CRT/RGB、セパレート出力方式(PC-60M43により15色表示可能)、コンポジット出力方式、RF出力方式●寸法365×113×380(mm)●重量4.5kg

●すぐに使えるディスクソフトが5枚ついています。
1. 日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2. 英文カナワードプロセッサ・表計算(パソカルク)
ミュージック・ユーティリティ
3. 4. 5. アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)

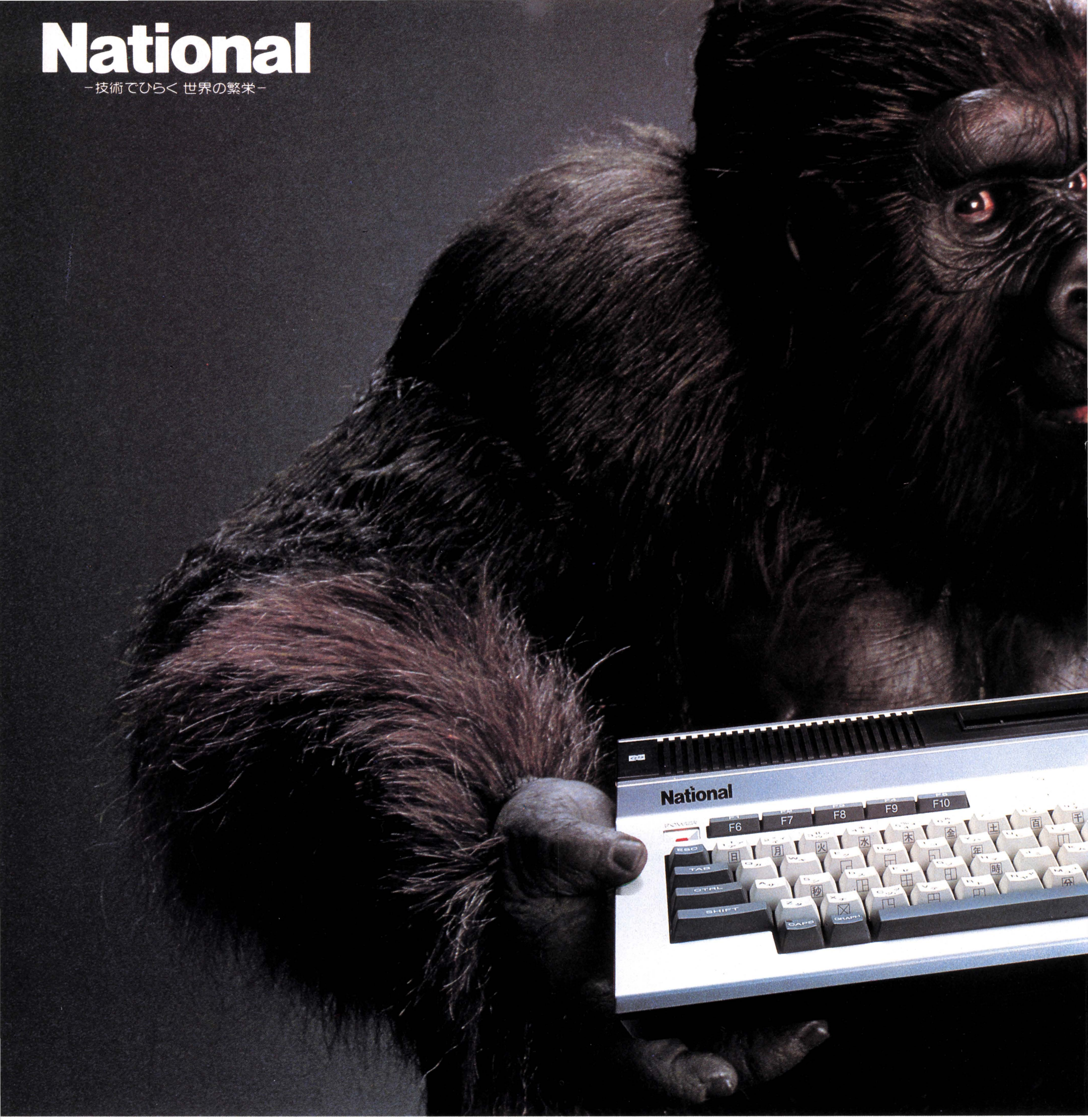
ひとりひとりに応えます
NECのパソコンファミリー　国内実績No.1

PC-2000シリーズ　PC-6000シリーズ PC-6001mkII本体　PC-6600シリーズ　PC-8000シリーズ PC-8001mkII本体



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10（明治生命三田ビル）☎(03)452-8000代

PC-8200シリーズ | PC-8800シリーズ PC-8801mkII本体 | PC-100シリーズ | PC-9800シリーズ PC-9801E | PC-9800シリーズ PC-9801 | PC-9800シリーズ PC-9801F | N5200 モデル05



マニアライクなキーボード、基本に徹したナショナル

僕らのコングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。

MSXはパソコンの未来規格です。 ハードとソフトの互換性が実現されたから、MSXマークのはいったものなら、プログラムも周辺機器も自由に使えます。MSXをマスターしておけば、将来も有望。さあ、コングと共に無限の可能性を追いかけよう。

未来を考えた、基本忠実設計です。 パソコンの流れを変えるMSX。だから、キングコングはその基本思想に忠実なのです。例えば、キーボードはビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。長いあいだ使っていただくための堅ろうなボディ、あきのこないカラーリング。プリンタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。ナショナルMSXはエキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分、パワフルな32KBベーシックです。 14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリング命令などを持ったパワフルなベーシックが、君のチャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはもちろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていますから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。

君の上達に合わせて進化する、ダブルスロット設計。 2つのスロットに拡張RAMやROM、様々なインターフェイスカートリッジを差し込めば、自由にシステム拡





MSXパソコン。

張可能。将来、シンセサイザー機能などのカートリッジも生まれる予定。共通言語MSXベーシックを使いながら拡張性を満足させる、ナショナルの技術力です。

本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円

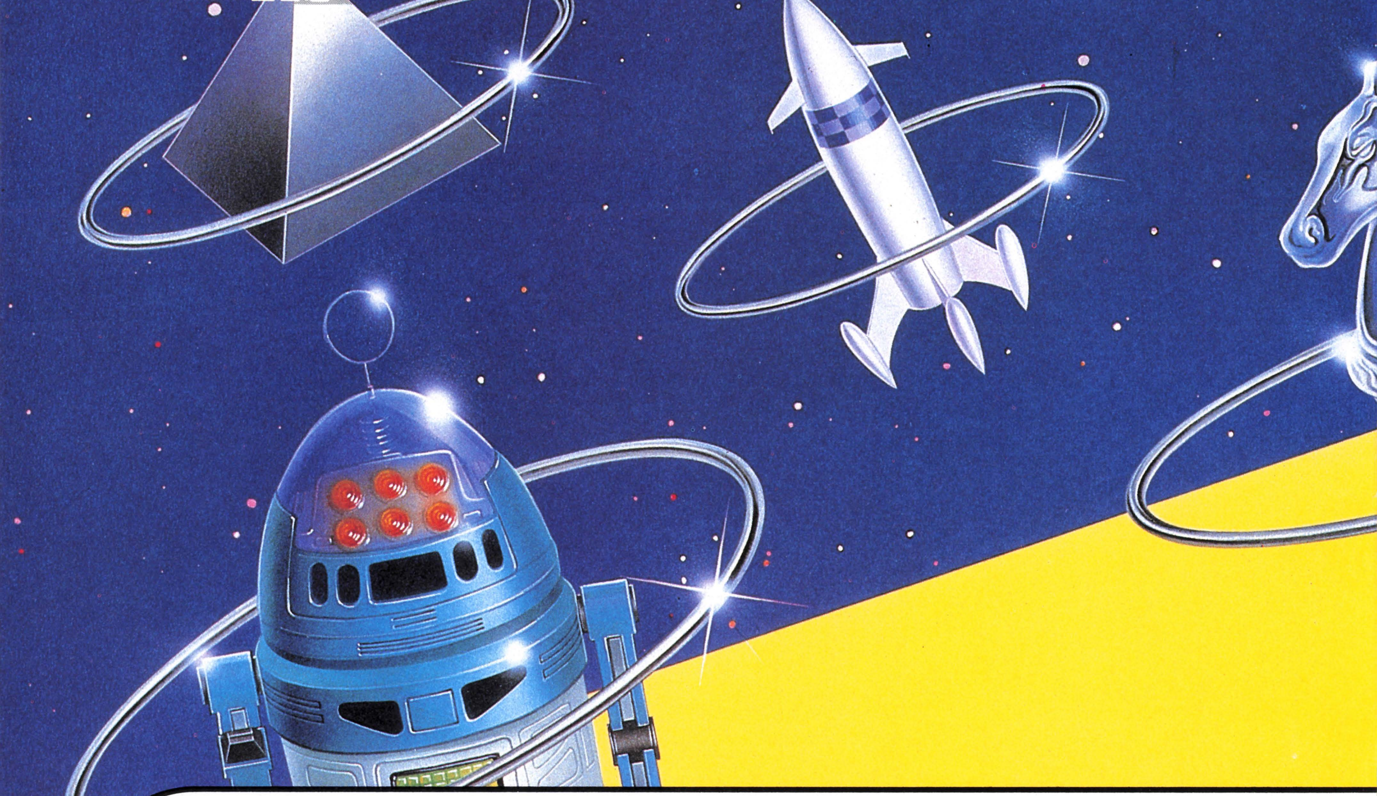
▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232㎜▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーディスプレイ&テレビTH14-N25G標準価格84,800円・プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(×2本)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部 MBM係まで。MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

ナショナル
松下電器

キングコング™*

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ（新発売）

信頼と創造の富士通



FM SPIRIT. 満開。

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。
いくつになっても、どんな時でも
興奮させてくれるモノなら大歓迎。
そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいできるパソコン

今、話題のMSX規格に対応。操作はカンタン、ROMカートリッジをスロットへ入れるだけ。手にしたその日からゲームをはじめ、学習、家事にと幅広く友だちづきあいのできるパソコンです。

●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

●多彩な16色のカラーグラフィック表示。

●8オクターブ3重和音のサウンド機能。

●FM-7と接続することにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるグラフィック、そしてダブルPSGによるマルチサウンドが実現。

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。



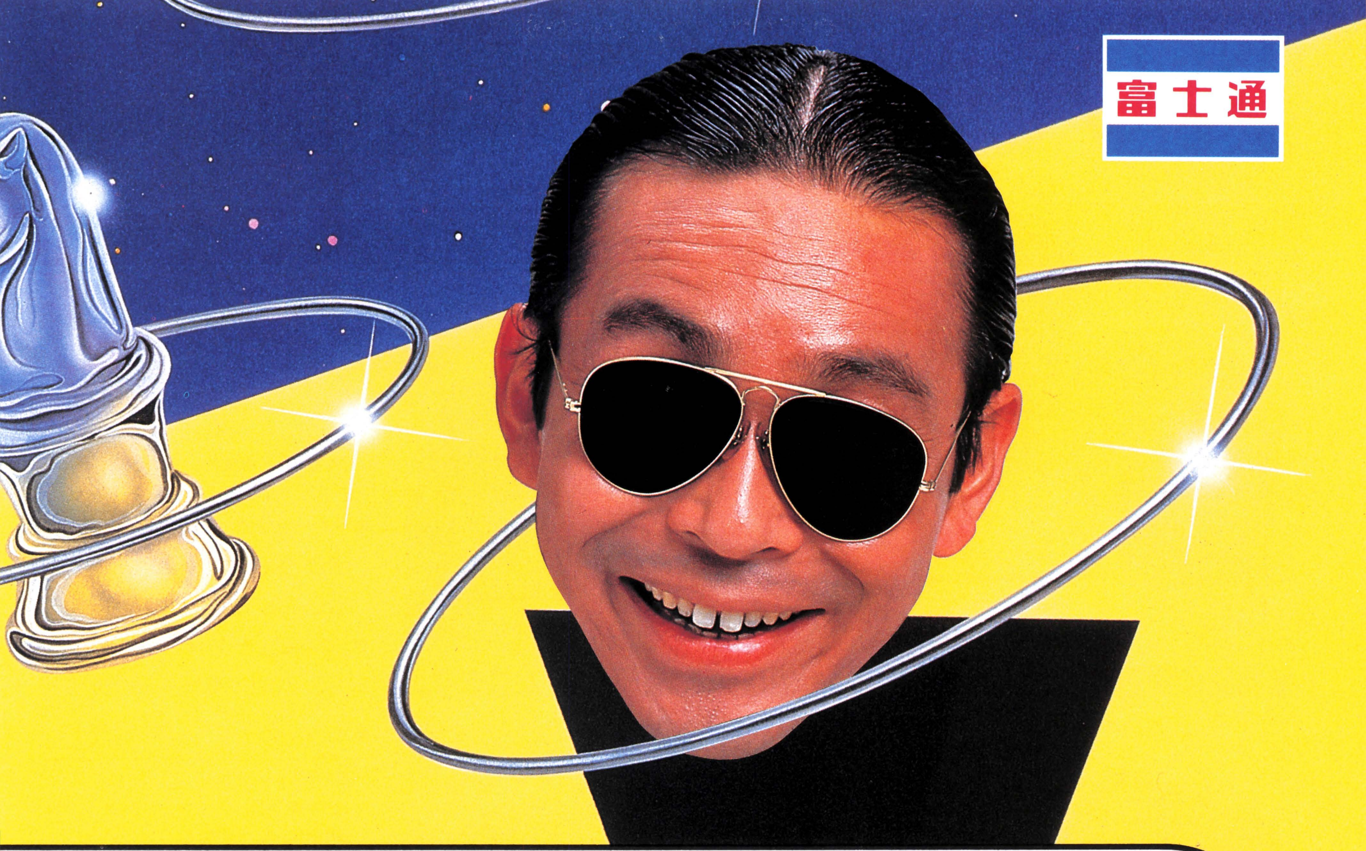
FM-X エックス

¥49,800 (本体価格)

新発売

マイコンスカイラブ：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演。あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。●東京・虎ノ門(03)591-1091／591-2561●東京・秋葉原(03)251-1448／251-1449●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185●仙台(0222)66-8711●名古屋(052)221-6016●大阪(06)344-7628／341-0486●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

富士通株式会社●半導体統轄営業部(03)502-0161●札幌営業所(011)271-4311●東北営業所(0222)64-2131●金沢営業所(0762)63-7621●長野営業所(0262)26-8222●静岡営業所(0542)54-9131●名古屋営業所(052)201-8611●大阪営業所(06)344-1101●広島営業所(082)221-2288●九州営業所(092)411-6311



ボクらの興奮ゴコロ

豊富なソフトで、ますます親しみやすくなるパソコンFMシリーズ。

テクノロジーで育つボクらの感覚は、こんなマシンを見逃せない。

RUN THE FM!

このスピリッツを体験しないか。



ハードで興奮、ソフトで感激

発売以来ベストセラー。充実のグラフィック機能、多彩な周辺装置など、ハードは万全。加えて、教育用からホビーまで、あらゆるジャンルで、つぎつぎと登場するエキサイティングソフト。全国のパソコンファン興奮の一台です。

- CPU、68B09を2基搭載、群を抜く処理速度、スピーディなグラフィック。
- 教育用言語として注目されるFM Logo(FM-7用)を新発売。(カセット版¥13,000、ミニフロッピィ版¥16,000)
- 熱転写プリンタ、I/O拡張ボックス等、教育・ビジネス・マニア向けの周辺機器が続々登場。

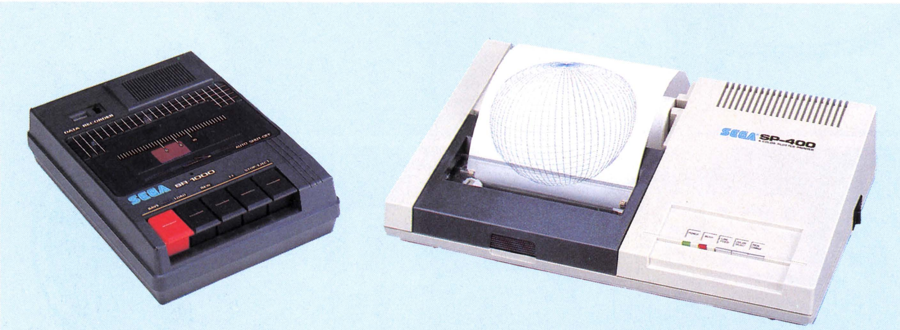
FM-7 (セブン)　**¥126,000** (本体価格 簡易言語ソフト付)

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン。**FM-8** (エイト)　¥218,000 (本体価格)

楽しさ拡大！ Personal Computer SEGA SC-3000シリーズ



新発売の周辺機器(オプション)でセガのパソコンが楽しくなります。



付属品：接続コード、ACアダプタ。

付属品：ロールペーパー1巻、水性ボールペン(4色)、ACアダプタ、接続コード。

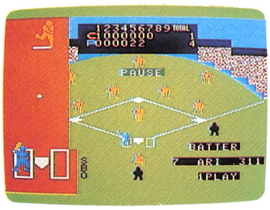
● カセットデータレコーダ ¥9,800

- SC-3000シリーズ専用に開発された軽量、コンパクト設計のデータレコーダです。
- レベル調整の必要がなく、確実なセーブ、ロードを行なえます。
- セーブ、ロード時には信号が鳴りますのでデータの入力が確認できます。
- データ入力が終ると自動停止します。プログラムの頭出しは、カウンタの番号でできます。

● カラープロッタプリンタ ¥39,800

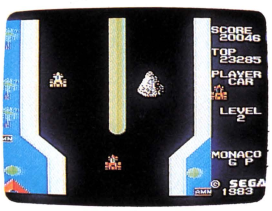
- SC-3000シリーズ専用の水性ボールペンタイプの4色カラープロッタプリンタです。
- 印字速度は、平均12文字1秒(最少文字の時)、1行の印字文字数は最大38文字です。
- モードは2種類です
  1. テキストモード。入力した文字をそのまま印字します。
  2. グラフィックモード。グラフや図形描画をプログラムすることによって自由自在にプリントできます。
- ペンアップ、カラー指定、スケール指定など13種類のグラフィックコマンドが用意されていますので、コマンド実行によって機能設定ができます。

チャンピオン ベースボール



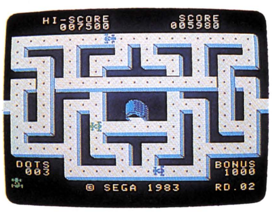
バントも盗塁もできる本格的な野球ゲーム。ホームランにも挑戦しよう。
2人用

モナコ GP



突進する妨害車、幅寄せする暴走車、突如走り抜ける救急車をジャンプでかわせ！

パッカー



敵の車を避けながら迷路を自由自在にかけめぐる自動車パッカー。画面のドットを全部消せればOK！

人気のパソコンSC-3000に続き、ハードキーボードのSC-3000H新登場。

ホビーからビジネスまで、使い方次第で多彩に活躍します。学習、ミュージック、ゲームとソフト(別売)も豊富、BASIC(別売)を使えば性能も大幅にアップ。BASIC レベルIII BならROM・RAM 32KBと本格的。楽しさもレベルアップします。

● パーソナル コンピュータ
- SC-3000(本体) ¥29,800
- SC-3000H(本体) ¥33,800

● コンピュータ ビデオ ゲーム
- SG-1000(本体) ¥15,000

● ソフトカートリッジ(別売)

BASIC レベルII (ROM32KB)	¥5,000
BASIC レベルIII A (ROM32KB、RAM16KB)	¥12,000
BASIC レベルIII B (ROM32KB、BAM32KB)	¥15,000
ミュージック(作曲・自動演奏)	¥12,000

中学必修英単語	¥3,800
中学必修英作文	¥3,800
中学必修英文法	¥3,800
楽しい算数	¥3,800
化学	¥3,800
日本史年表	¥3,800
その他多数	

ゲームセンターの人気ゲーム

チャンピオン ベースボール	¥4,300
麻　雀	¥4,300
芹沢八段の詰将棋	¥4,300
スタージャッカー	¥4,300
ヤマト	¥4,300
ポップフレーマー ©JALECO 1982	¥4,300
モナコ GP	¥4,300
シンドバッドミステリー	¥4,300
セガ ギャラガ ©株式会社ナムコ	¥4,300
コンゴ ボンゴ	¥3,800
サファリ ハンティング	¥3,800
N・サブ	¥3,800
チャンピオンテニス	¥3,800
セガ フリッパー	¥3,800
パッカー	¥3,800
この他毎月たくさん追加発売	

● ジョイスティック ¥2,000

※ セガのゲームカートリッジはSC-3000、SC-3000H、SG-1000、ツクダ製オセロマルチビジョンに使用できます。
※ 又ツクダ製のゲームカートリッジも上記機種に使用できます。

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742-3171(大代表)
パーソナルコンピュータ事業部

TOSHIBA

学習にも、ビジネスにも。システムアップ自由自在。

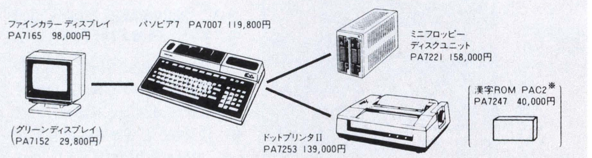




使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるパソピア7。

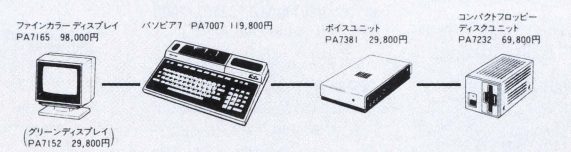
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア16 ●パソピア7
- ●パソピア ●パソピア5
- ●パソピアミニ ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)507-6285

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気㈱OA機器事業部(03)507-6759までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン 札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)711-1915/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

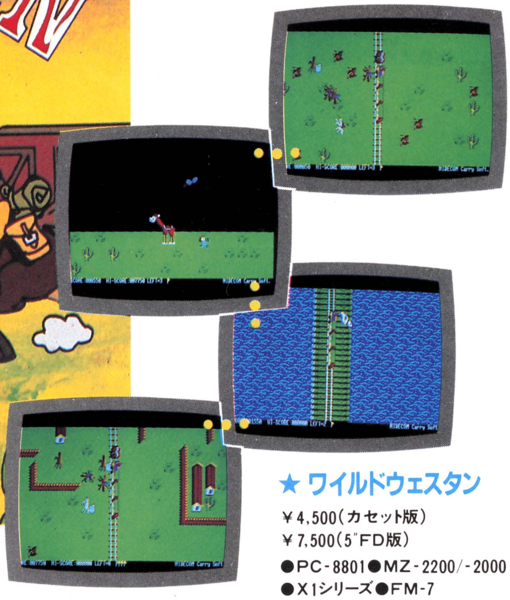
資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝



NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
タイトーテーブルゲームシリーズ

ソフトなのに歯が立たない。

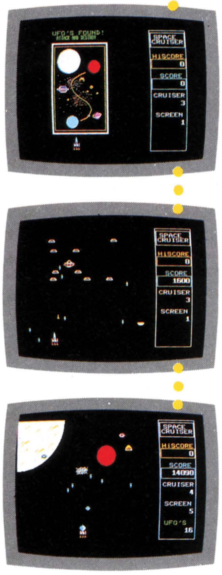


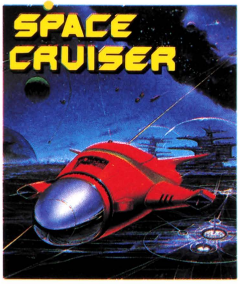
株式会社ニデコと株式会社タイトーが提携して生まれた、タイトーテーブルゲームシリーズ。テーブルゲーム機のノウハウを盛り込み、プロ感覚で鍛えられた最先端ゲームソフトです。

★ワイルドウェスタン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

次々に襲ってくる列車強盗を倒す、痛快、迫力満点の西部劇。列車は線路に置かれた岩のため停止。ギャングを全部倒すたびに画面は荒野、鉄橋、家、砦、駅と変わっていきます。また画面の途中ではボーナスシーンが登場。馬が放り上げたコインを射ちぬくとボーナス得点が2倍になります。シェリフはサボテン、岩、列車などに当たると落馬するので要注意。無事、列車を目的地まで守りぬいてください。

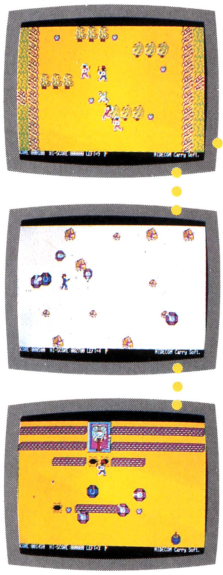


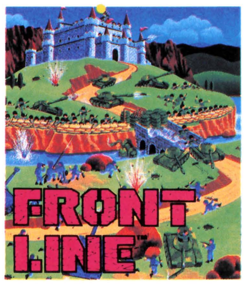


★スペースクルーザー

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7/-8

AD2100年。地球の平和を脅やかす侵略者に敢然と立ち向かい、敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。UFO連隊、アステロイドゾーン、エイリアン群、敵クレーター基地を次々に撃破していきます。





★フロントライン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPART I。つづいてPART II、III と進攻します。

新発売 ●PC-98シリーズ用「フロントライン」¥4.500(カセット版)
¥7.500(5″FD版)※5″FD版は2D、2DD共用にて使用可能。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801、FM-7/8〉/キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X-1〉/三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3.000　¥3.500



株式会社 ニデコ
■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)
☎03(251)8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
中央営業所電子部品課/立川営業所/横浜営業所/水戸営業所/諏訪営業所/いわき出張所/高崎出張所/上田出張所/静岡出張所
●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。/ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

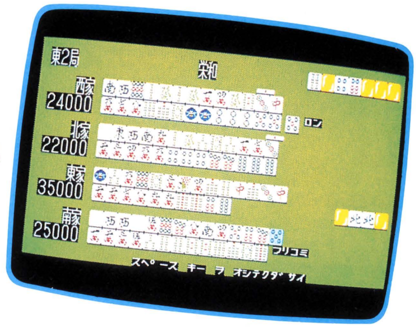

YDKシステムセンター 新都心・新宿NSビルにプロ好みのビッグなマイコンショップ
YDK スーパープライス 大奉仕
テレショップ
電話一本 ハガキ一枚 で即納品
全国どこでも特別価格でハード・ソフトをお届けします。どこよりも格安です。長期60回まで分割可能なYDKクレジットや，会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます。
大好評にお応えして またまたチャンス！
パソコンデスク プレゼント 実施中!!
★MSXパソコンを除きます。
全国どこでも安心してお求めいただけます。
CADPAC-98 簡易言語フェアー 2月15日～25日
今話題の2次元機械製図用CADソフト、簡易言語ソフトのデモンストレーションフェアを開催します。
CADPAC-98
MUltiplan・Data BOX II・日本語アイリス・ALL MIGHTY・PERSONAL PEAL・SUPER CALK・その他etc
コース 1 NEC PC-6001mkII
本体¥84,800
新発売
話せる、歌うる、カラフる。ハピコンPC-6001が大変身！シルバーメタリック・アイボリーホワイトの2色。
●本体 ●カラーモニタ ●データレコーダ
●YDKオリジナルマイコンラボ (33,600円の品)サービス
YDKスーパープライス ¥150,000
クレジット例 1 頭金0円初回7,800円 3,300円×59回㋭0円
クレジット例 2 頭金0円初回5,100円 3,800円×23回㋭2万×4回
コース 2 NEC PC-6601
新発売
歌えるパソコン登場！3.5インチマイクロFDD1台、サウンドジェネレーターを内蔵し、15色カラーグラフィックも可能。
●本体 ●12" カラーディスプレイ
●ディスプレイ置台●データレコーダ
合計標準価格 ¥228,100 → YDKスーパープライス
クレジット例 ①頭金0円初回5,755円 4,600円×59回
クレジット例 ②頭金0円初回4,184円 3,800円×47回 ㋭1万×8回
全館FRESHUP全商品スーパープライスで大奉仕中!!
コース 3 NEC PC-8001mkII
本体¥123,000
名機PC-8001を磨きあげて画期的大改良！
●本体●12" カラーモニタ●データレコーダ ●YDKオリジナルマイコンラボ (36,000円の品)サービス。
YDKスーパープライス ¥197,000
クレジット例 1 頭金0円初回6,350円 4,400円×59回 ㋭0円
クレジット例 2 頭金0円初回4,860円 3,900円×47回 ㋭8千円×8回
コース 4
本体+14"カラーディスプレイテレビ ¥219,600
新発売
使いやすさとコンパクト化を追求、キーボード、CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵。
●本体 ●14" カラーディスプレイテレビ
●ゲームソフト3本サービス
YDKスーパープライス ¥197,000
クレジット例 ①頭金0円初回6,350円4,400円×59回 ㋭0円
クレジット例 ②頭金0円初回6,370円3,200円×35回 ㋭2万×6回
ホームエレクトロニクス時代がやってきた！
各社 MSX パソコン 好評発売中 発売記念オリジナル トレーナープレゼント
ナショナル CF-2000
●本体 ●RFコンバータ
合計標準価格 ¥61,800
YDKスーパープライス
頭金0円初回3,916円 3,400円×17回 ㋭0回
★日立 H1
●MB-H1
本体標準価格 ¥62,800
YDKスーパープライス
頭金0円初回4,915円 3,400円×17回 ㋭0円
★東芝 PASOPIA IQ
●HX-10D
●アンテナ切換器
合計標準価格 ¥67,300
YDKスーパープライス
頭金0円初回3,700円 3,700円×17回 ㋭0円
SONY HB-55
本体標準価格 ¥54,800
YDKスーパープライス
頭金0円初回3,723円 3,000円×17回 ㋭0円
三菱 ML-8000
本体標準価格 ¥59,800
YDKスーパープライス
頭金0円初回3,618円 3,300円×17回 ㋭0円
この他富士通FM-Xも取り扱っております。
新製品情報
NEC PC-8801mkII
PC-8801の後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場！5"FDD、漢字ROM内蔵。
●本体PC-8801mkII モデル30 (5"FDD×2)
●14"カラーモニタ
合計標準価格 ¥393,000 → YDKスーパープライス
クレジット例
1 頭金0円初回11,395円7,900円×59回
2 頭金0円初回6,095円4,600円×59回 ㋭2万×10回
NEC PC-9800シリーズ PC-9801F
高性能16ビットCPUを採用したPC-9801の姉妹機。5インチFDD2台実装！
●本体 PC-9801F2
●14"高解像度カラーディスプレイ
●漢字プリンタ
●ケーブル
合計標準価格 ¥743,500 → YDKスーパープライス
クレジット例
1 頭金0円初回13,450円8,300円×59回 ㋭4万×10回
2 頭金0円初回9,820円9,500円×47回 ㋭5万×8回
NEC PC-100シリーズ
マウスの標準実装で操作が簡単。5インチFDD。すぐに役立つビジネスソフト実装！
●PC-100モデル30
●14"カラーディスプレイ (専用高解像度)
●ディスケット10枚サービス
合計標準価格 ¥756,000 → YDKスーパープライス
クレジット例
1 頭金0円初回11,140円8,600円×59回 ㋭4万×10回
2 頭金0円初回15,284円12,800円×35回 ㋭6万×6回
SONY HIT BIT SMC-777
初の3.5インチマイクロフロッピーディスク装置(FDD)内蔵。8種のソフトも完全装備。
●本体 ●13"トリニトロンカラーディスプレイ
合計標準価格 ¥237,800 → YDKスーパープライス マイクロフロッピー2枚サービス
頭金0円初回5,940円3,800円×35回 ㋭2万×6回
富士通 FM-7
本体126,000円
先進技術が夢中にさせるヒット作。
●本体 ●RGBVISION II ●データレコーダ
●ケーブル
合計標準価格 ¥220,400 YDKスーパープライス ¥192,900
クレジット例
①頭金0円初回6,715円 4,300円×59回㋭0円
②頭金0円初回7,112円 3,400円×47回㋭1万円×8回
Canon キヤノワードミニ 新発売
さらに使いやすく、小さく安くなったワープロ登場！原案から作成、印刷までを1台でこなすパーソナルワープロ
標準価格 ¥298,000 → YDKスーパープライス
クレジット例
1 頭金0円初回7,985円3,800円×59回 ㋭1万5千×10回
お出かけ下さい世界の名所
至池袋 国鉄新宿駅 至渋谷
---徒歩順路 ―車順路
ヨドバシカメラ 京王プラザホテル KDDビル 甲州街道 住友三角ビル
新宿NSビル1F
新宿駅南口より徒歩8分
全国無料配送！フルサポートの YDKなら後々安心です。
お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、ご郵送下さい。
便利なクレジットをご利用下さい。
クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを！
お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です。ご遠慮なくお問い合せ下さい。取引銀行／住友銀行新宿新都心支店普通103379株式会社ワイ・デー・ケー
切手 160
東京都新宿区 新宿NSビル1F YDK システムセンター MB3係
通信販売申し込み希望
1 商品名(メーカー、型番、色)
2 合計標準価格 ※
3 お支払い方法 (クレジット／現金)
4 クレジットの時… 月払い及び ボーナス払いご希望額
5 お名前
6 〒ご住所 7 電話番号
8 ご職業 9 年齢
10 他、ご意見、ご希望、ご提案
※標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします。
お問い合せ・お申し込みは
YDKシステムセンター
MB3係まで 通販受付専用番号
☎03-342-2466
〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階 TEL 03-342-2441代

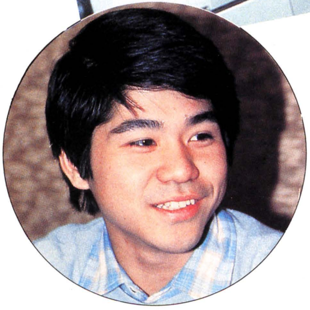
ジャン狂

実力向上約束！
コンピュータ相手に君の雀力を発揮せよ

おもしろ体験記






ジャン狂の作者
飛田雅宏

ゲームをやっていて何が面白いかって、そりゃあやっぱり偶然性でしょう。花札、オイチョカブ、はたまた馬券買い。なかでも麻雀の楽しさはやった者でないと分らない面白さなんだな。

麻雀の面白さがそっくりパソコンゲームになったのが今回発売の「ジャン狂」です。フルグラフィックでオールマシン語。しかも、相手となるコンピュータがなかなかの強敵。だから、挑戦者は熱くなってしまう。

そこで某月某日、たまたまハドソンに遊びにきた雀歴２年の君塚泰彦君(高３)にチャレンジしてもらいました。そばでニヤニヤ見学しているのは「ジャン狂」制作者の飛田雅宏氏(ハドソン・開発担当)。

ルールは２万7000点持ちの３万点返しという一般的ルール。最初に食タン有りかオープンモードかの選択がありますので好みの方をセレクトして下さい。オープンモードというのは相手の手をオープン状態にしておくことで、麻雀研究に役立ちます。セレクトしたところでハイ、スタート。ところがこの段階で君塚君、最初の悲鳴！「ワッ、速いなー」マシン語ソフトの強味で、ツモまでの時間がいかにもスピーディー。次々に進行します。制作者の飛田氏。「このくらいのスピードだから面白いのです。でも、チョンボが出ないよう、ナイたりロンの場合はコンピュータが一時停止機能を働せますからミスも少ない」と解説。そして、君塚君、フリ込んだりアガったりでゲーム終了の20分後にはマイナス１万3000点。「ウーム、こいつは強いや」。ゲーム途中でエスケープキーを押した後にリターンキーを押すとオープンモードの切換えができますので麻雀の勉強には最高ですが麻雀は相手の顔つき、手つきなどの様子をみるのも勝負のうちですが、コンピュータはまったくのポーカーフェイス。２、４、６、８とスペースキーだけの簡単操作です。あなたの雀力はどれくらいかな、チャレンジして下さい。






おもしろ体験者の
君塚泰宏君(高三)

適応機種

PC-9801	5"FD	¥6,800	PC-6001mkII	T	¥4,000
PC-9801F	5"FD	¥6,800	FM-7	T	¥4,000
PC-8801/mkII (共用)	5"FD	¥6,800	FM-7	5"FD	(予) ¥6,800
PC-8801/mkII (共用)	T	¥4,000	X1-D	3"FD	¥6,800
PC-8001mkII	T (予)	¥4,000	X1-C	T	¥4,000
PC-6001	T	¥4,000			

ゴルフ狂

君はシングル？バーディーを
目指してティーショット！

おもしろ体験記







ゴルフ狂の作者 田中裕二

サア！ここはハドソン・カントリー・クラブ。むこうに見えるはテイネ山？只今から、本格的３次元ゴルフシミュレーションゲームの始まり始まり。プレーはアニメゴルファーのT選手。なあんて、実際に画面上でゴルフプレーが展開される。こんなゲーム、今まで見たことある？　サスガコンパクトフロッピー版。

この本モノそっくりのゴルフゲームにチャレンジするは、パソコンに関してはちとうるさい小久保秀次朗君高一。

小久保君「画面の中、むこうにホールのピンが見える。ハイ、ゴルファーのステップ位置はこれでよし。この角度ならピッタリ。打球の強さはと……。ゴルファーが１回だけ素振りをするから、２回目のスイングのときにテイクバック（ホラ、勢いをつけるために、クラブを振りかぶるアレだよ）のタイミングを見はからって、エイ！　と、スペースバーをたたくと、打球はアレ？　ＯＢだ……。エ？　ティーショットはアイアンで打つとフックがかかり易くなるんだって？上空の風にあおられちゃったのか、ゴルフなんて初めてだからなあ。」





おもしろ体験者
小久保秀次郎君(高一)

さて、小久保君、ウッドでやり直して、途中ラフに入れながらも、何とか池越えに成功。

ここでもう一度あたりの状況を見ると……ワンタッチで画面は広角に。広い視野をカバーできるんだ。ア！右横にバンカーがあるぞ。そこで、左に寄せて……と、アレー！左にもバンカー。ハア！バンカーはサンドエッジで強く出すんだって？　やっとグリーンにノったけど、ピンまで遠いなあ。いつになったらこのホール……。結局、パー４のところ、倍の８打たたいちゃった。でも確かにホントにゴルフをやってるような感じも。こりゃ慣れてきたらバーディーもホールインワンも夢じゃないぞ。」（私は全ホール回って７アンダーでした。作者）

感想「このやり方なら、マイコンボーリング、マイコンテニス、マイコン……何だって楽しくなると思うなあ！」

適応機種

PC-9801	5″FD	￥6,800	FM-7	T	￥4,000
PC-9801F	5″FD	￥6,800	FM-7	5″FD	(予)￥6,800
PC-8801/mkII(共用)	5″FD	￥6,800	X1-D	3″FD	￥6,800
PC-8801/mkII(共用)	T	￥4,000	X1-C	T	￥4,000

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

この春ツクモ 全店 激安

7割引から もうこれ以上ひけません

富士通FM-8組み合わせ



本体標準価格￥218,000

- FM-8＋漢字・非漢字（￥40,000）＋オリジナルソフト5本＝合計定価￥273,000 ➡特価**￥79,800**
- FM-8＋漢字・非漢字＋RT1420（高解像度2000文字）＋オリジナルソフト5本＝合計定価￥371,000➡特価**￥129,800**
- FM-8＋漢字・非漢字＋データレコーダ（￥12,800）＋RFモジュレータ（￥12,800）＋オリジナルソフト5本＝合計定価￥298,600➡特価**￥99,800**

ウイークデーセール大好評!!

店頭販売のみ取扱い（通信販売はご容赦下さい）。

富士通/FM-7

NEC/PC-8001MKII
東芝/パソピア7
三菱/マルチ8
日立/レベルIIIマークV

⬆上記いずれでも特価組み合わせ!!



〈例〉

- FM-7 …本体…………… ￥126,000
- カラーモニタ ………… ￥69,800
- 接続ケーブル ………… ￥1,800
- データレコーダ ……… ￥12,800
- ソフト
  ツクモ特選ソフト2本…… ￥6,000

合計定価￥216,400

ウイークデー特価**￥144,000**

（月・火・水のみ）

現金10万円・15万円コース ツクモ特選組み合わせセット

（10万円コース）

★本体組み合わせ

- PC-6001MKII（本体￥84,800）＋PC-DR311（データレコーダ￥12,800）＋JOY-X＋ASCIIソフト＋ツクモオリジナルソフト5本＋ダストカバー ➡特価**￥100,000**
- PC-8001MKII（本体￥123,000）＋RFモジュレータ（￥12,500）＋ツクモオリジナルソフト5本 ➡特価**￥100,000**

（15万円コース）

★本体組み合わせ

- PC-6001MKII（本体￥84,800）＋PC60M43（CRTディスプレイ￥65,800）＋PC-DR311（データレコーダ￥12,800）＋ASCIIソフト＋ツクモオリジナルソフト5本＋JOY-X（￥2,800）＋PC60M75＋ダストカバー ➡特価**￥150,000**

ツクモトレードセンター大好評！

貴方がパソコンを売りたい・買いたいと思った時、ツクモトレードセンターにお問い合わせ下さい。当センターで動作状態が完動か整備かをチェックし、商品を充分査定の上お客様の希望価格を設定してツクモトレードセンター中古品リストに登録致します。

1 受付 お電話かニューセンター店にてお申し込み下さい

売りたい人 直接品物をお持ち頂いても結構です その場で打ち合わせをし、トレードセンターお客様カードに内容等記入致します お電話でお申し込みになった場合もお客様カードを記入し、送付致しますので条件確認の上、サイン及び捺印して頂き申し込み金￥2,000（トレード成立後返金致します）を同封の上、返送して下さるようお願い致します。

買いたい人 委託者同様ニューセンター店又は電話で受付致します お客様カードを承認の上、記入・捺印して頂き、送付してもらいます

2 取引方法 確認されたお客様カードが着き次第御連絡致します。その時に商品を当センターに送付して下さい。ツクモトレードセンター技術スタッフが動作状態等査定し、再度御連絡して希望価格を設定致します。（この場合、販売価格の変更も有りますので御了承下さい。）
お預かりした商品は店頭又は電話にて購入希望者を受け付け致します。希望先着順にお電話で商品内容を出来るだけ細かく説明致します。

■査定基準

①メーカー及び機種名、S/No.セットバージョン ②使用年月 ③動作状態（完動か整備が必要か）④マニュアル、ケーブル等付属品の有無 ⑤オリジナルダンボール及びパッキンの有無。

■トレード成立後代金は

委託者の条件で手数料（含む振り込み手数料）を差し引いた金額をすみやかに振り込みます。

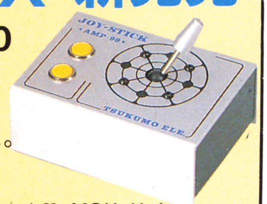
●梱包状態不良による輸送中の事故は当社では責任を負いかねます。

ツクモトレードセンター☎03-251-9977

ジョイスティックの元祖

JOY-X 新発売

特価**￥2,800**



ツクモがとうとうやっちゃいました。

- 対応機種：PC-6001/mkII・MSX・X-1

TVも気になるマイコンも気になる 欲張り派の君へ モニター組み合わせセット

- PC-8001MKII＋CZ140DS＋接続ケーブル＋データレコーダ＋ツクモオリジナルソフト5本＝合計定価￥242,400➡特価**￥179,800**
- FM-7＋CZ140DS＋接続ケーブル＋専用データレコーダ＋ツクモオリジナルソフト5本＝合計定価￥245,400➡特価**￥184,800**
- PC-6001MKII＋CZ140DS＋接続ケーブル＋データレコーダ＋ツクモオリジナルソフト5本＝合計定価￥201,200➡特価**￥154,800**



CZ140DS￥89,800
（写真と異なります）

だからツクモで買う… ツクモウルトラシステム

大特価クレジット 魅力の価格がクレジットで	**頭金ナシ** 月々￥3,000クレジット	**低金利クレジット** 便利なクレジット60回までOK!	**全商品保証付** 製品はすべてメーカー保証付
日曜配達も可能 （札幌店除く） より楽しく日曜日	**支払いは約2ヶ月後** スキップクレジットで	**高額下取制度** ツクモ全店高額下取り買取りOK!	**電話クレジット** 申し込みは電話一本でOK

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に（但し6ヶ月以内）

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは☎251-9911まで

で謝恩セール 2月10日〜3月10日まで

ツクモが選ぶMSX組み合わせ

頭金ゼロ・毎月のお支払いもゼロ
お支払いはボーナス2回払い！
ツクモウルトラクレジット

話題の新製品 MSXから8ビット・16ビットまで続々入荷!!



●ステップアップ 定価¥4,800



●スーパービリヤード 定価¥4,800

ソニーHiTBiT組み合わせ HB-55
本体標準価格¥54.800

★HB-55＋ソフト2本
＝合計定価¥64.400➡特価 **¥54,800**
★HB-55＋TH14N25G（ナショナル14インチカラーTV¥84,800）＋ジョイ-X2ヶ（¥2,800×2）＋ソフト1本
＝合計定価¥154.800
➡特価 **¥99,800**

三菱ML-8000組み合わせ
本体標準価格¥59.800

●10キー・ボックス（16進キー）接続可能
●拡張ボックスを利用すれば増設RAMボード、漢字ROM、FDDなど接続可能
★ML-8000＋ソフト2本
＝合計定価¥69.400➡特価 **¥59,800**
★ML-8000＋TH14N25G（ナショナル14インチカラーTV¥84,800）＋ジョイ-X2ヶ（¥2,800×2）＋ソフト1本
＝合計定価¥159.800
➡特価 **¥99,800**

東芝HX-10D（RAM64Kバイト） 標準価格¥65.800
HX-10S（RAM16Kバイト） 標準価格¥55.800
●ゲーム作曲、グラフィック作成、ビジネスなど幅広く対応！●RAM容量は実装64Kバイト●16色カラー表示

PC-100組み合わせ

Aセット PC-100-M30（¥558,000）＋PC-KD651（CRTカラーディスプレイ¥198,000）＋PC-PR201（漢字24ドットシリアルプリンタ¥298,000）＋TS2Dディスケット10枚（¥15,000）
合計定価¥1.069.000➡特価 **¥899,000**

Bセット PC-100-M30＋PC-MD651（CRTディスプレイ¥59,800）＋NK-3618-22（日本語シリアルプリンタ¥234,000）＋TS2Dディスケット10枚（¥15,000）
合計定価¥866.800➡特価 **¥720,000**

Cセット PC-100-M30＋PC-MD651＋PC-PR201＋TS2Dディスケット10枚（¥15,000）
合計定価¥930.800➡特価 **¥786,000**

X-1組み合わせ

アクティブタイプ X-1c
●**CZ-801C** 本体標準価格¥119.800
14型カラーディスプレイテレビ（マスクピッチ0.45mm）
CZ-801D…………標準価格¥99.800

プロフェッショナルタイプ X-1D
●**CZ-802C** 本体標準価格¥198.000
14型カラーディスプレイテレビ（マスクピッチ0.4mm）
CZ-802D…………標準価格¥128.000

Aセット CZ-801C＋CZ-801D＋ツクモオリジナルソフトテープ版3本（¥9,800）＋JOY-X（¥2,800）
＝合計定価¥232.200
➡特価 ~~¥211,000~~

Bセット CZ-802C＋CZ-802D＋ジョイ-X＋DISK版ゲームソフト1枚（¥4,800）＝合計定価¥333,600
➡特価 ~~¥302,300~~

Cセット CZ-800C（本体¥155,000）＋CZ-800D（14型カラーディスプレイテレビ¥113,000）＋CZ8GR（グラフィックRAMボード¥32,000）＋ツクモオリジナルソフトテープ版3本（¥9,800）＋JOY-X（¥2,800）＝合計定価¥312,600
➡特価 ~~¥283,400~~

SMC-777組み合わせ

本体標準価格¥148,000



Aセット 本体＋ディスプレイKX-13CD1（¥89,800）＋ウルトラ四人麻雀（Disk版¥5,800）＋実戦囲碁（Disk版¥5,800）＋ケーブル
＝合計定価¥256.200
➡特価発売中

NEC PC-8001MKII 組み合わせ

本体標準価格¥123.000

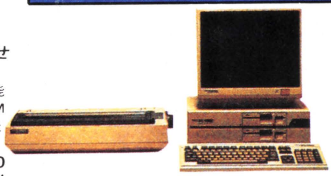
Aセット PC-8001MKII＋家庭TV用アダプター＋データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価¥162.800➡特価 **¥122,800**

Bセット PC-8001MKII＋14インチカラーモニターTV＋接続ケーブル＋データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価¥217.000➡特価 **¥143,800**

Cセット PC-8001MKII＋NH-14DD（14インチ2000文字¥69,800）＋接続ケーブル＋データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価¥222.400➡特価 **¥162,800**

Dセット PC-8001MKII＋NH-12D9（12インチ高解像2000文字¥99,800）＋データレコーダー＋ツクモオリジナルソフト5本
＝合計定価¥250.600➡特価 **¥174,800**

PC-9801F2 組み合わせ



Aセット PC-9801F2（本体¥398,000）＋RT1420P（14 2000文字カラーCRT¥98,000）＋CRTケーブル（¥1,500）＋オリジナルファイル入りTS2・D・D・ディスケット10枚ハードケース付（¥21,000）
＝合計定価¥518.500➡特価 **¥398.000**

Bセット PC-9801F2（本体¥398,000）＋NH14DE（14 4050文字カラーCRT¥118,000）＋CRTケーブル（¥1,500）＋オリジナルファイル入りTS2・D・D・ディスケット10枚ハードケース付（¥21,000）
＝合計定価¥537.000➡特価 **¥433,000**

Bセット PC-9801F2（本体¥398,000）＋K124P（14 4050文字カラーCRT¥115,000）＋CRTケーブル（¥1,500）＋オリジナルファイル入りTS2・D・D・ディスケット10枚ハードケース付（¥21,000）
＝合計定価¥534.000➡特価 **¥433,000**

Cセット PC-9801F2（本体¥398,000）＋PC-8853N（14 4050文字カラーCRT¥168,000）＋PR201（24ドット漢字プリンター ¥298,000）＋プリンター用紙（¥2,000）＋漢神（24ドット対応ワープロソフト¥45,000）＋オリジナルファイル入りTS2・D・D・ディスケット10枚ハードケース付（¥21,000）
＝合計定価¥932.000➡特価 **¥765,000**

FM-7組み合わせ

Aセット FM-7（本体¥126,000）＋TVアダプター（¥12,600）＋データレコーダー¥12,800＋オリジナルソフト5本（¥15,000）
＝合計定価¥166.400➡特価 **¥125,800**

Bセット FM-7（本体¥126,000）＋TH14NM2G（14 1000文字カラーCRT ¥69,800）＋ケーブル（¥1,500）＋データレコーダー¥12,800＋オリジナルソフト5本（¥15,000）
＝合計定価¥225.100➡特価 **¥148.800**

Cセット FM-7（本体¥126,000）＋NH14DD（14 2000文字カラーCRT¥69,800）＋ケーブル（¥1,500）＋データレコーダー¥12,800＋オリジナルソフト5本（¥15,000）
＝合計定価¥225.100➡特価 **¥167,800**

Dセット FM-7（本体¥126,000）＋NH-12D9（12 2000文字カラーCRT¥99,800）＋データレコーダー¥12,800＋オリジナルソフト5本
＝合計定価¥253.600➡特価 **¥179.800**

各定価¥2,500をプレゼント！
FM-7お買上げの方……
RAM DISKプログラム（裏RAMをディスクとして使うソフト）
FM-7プリンタお買上げの方……
プリンタバッファプログラム（裏RAMをプリンタバッファとして使うソフト）
FM用ディスク又はFM-11お買上げの方……
インターリーブフォーマットコンバータ（ディスクのアクセスが2〜3倍速くなるフォーマットプログラム）

PC-8801MKII 組み合わせ



Aセット PC-8801MKII M30（本体¥275,000）＋TH14N25G（14"カラーCRT・TV¥84,800）＋CRTケーブル（¥1,500）＋CDOS（¥9,800）オリジナルDISK版ソフト2枚（¥10,000）
＝合計定価¥381.100➡特価 **¥289,000**

Bセット PC-8801MKII M30（本体¥275,000）＋CZ140DS（14"カラーCRT・TV¥89,800）＋CRTケーブル（¥1,500）＋CDOS（¥9,800）オリジナルDISK版ソフト2枚（¥10,000）
＝合計定価¥386.100➡特価 **¥314,000**

Bセット PC-8801MKII M30（本体¥275,000）＋NH12D9（12"2000文字カラーCRT¥99,800）＋CRTケーブル（¥1,500）＋CDOS（¥9,800）オリジナルDISK版ソフト2枚（¥10,000）
＝合計定価¥396.100➡特価 **¥314,000**

Cセット PC-8801MKII M30（本体¥275,000）＋RT1420P（14"2000文字カラーCRT¥98,000）＋CRTケーブル（¥1,500）＋CDOS（¥9,800）オリジナルDISK版ソフト2枚（¥10,000）
＝合計定価¥394.300➡特価 **¥298,000**

Dセット PC-8801MKII M30（本体¥275,000）＋K124P（14"4050文字カラーCRT¥115,000）＋CRTケーブル（¥1,500）＋CDOS（¥9,800）オリジナルDISK版ソフト2枚（¥10,000）
＝合計定価¥411.300➡特価 **¥330,000**

Dセット PC-8801MKII M30（本体¥275,000）＋NH14DE（14"4050文字カラーCRT¥118,000）＋CRTケーブル（¥1,500）＋CDOS（¥9,800）オリジナルDISK版ソフト2枚（¥10,000）
＝合計定価¥414.300➡特価 **¥330,000**

Eセット PC-8801MKII M30（本体¥275,000）＋PC-8853N（14"4050文字カラーCRT¥168,000）＋CRTケーブル（¥1,500）＋CDOS（¥9,800）オリジナルDISK版ソフト2枚（¥10,000）
＝合計定価¥464.300➡特価 **¥378,000**

※本体をmodel10に変更の場合は上記組み合わせ特価より¥90,000差し引いて下さい。
model120に変更の場合も¥42,000を差し引いて下さい。

PC-9801E組み合わせ

Aセット PC-9801E（本体¥215,000）＋NH14DE（14"4050文字カラーCRT¥11,800）＋KD-180（工人舎8インチF・D・D¥298,000）＋PC-9801-15（8インチF・D・D I O¥28,000）＋PC-9884（8インチシステムディスケット¥8,000）
＝合計定価¥667.000➡特価 **¥557,000**

Aセット PC-9801E（本体¥215,000）＋K124P（14"4050文字カラーCRT¥5,000）＋KD-180（工人舎8インチF・D・D¥298,000）＋PC-9801-15（8インチF・D・D I/O¥28,000）＋PC-9884（8インチシステムディスケット¥8,000）
＝合計定価¥664.000➡特価 **¥557,000**

PC-6601 組み合わせ

Aセット PC-6601（本体¥143,000）＋C14N18PV（15色カラーモニターTV¥84,800）＋JOY-X（¥2,800）＋ブランクディスケット5枚（PC-6634同等）（¥6,500）
＝合計定価¥237.100➡特価 **¥198,300**

通信販売の受付は
03(251)9911へ
ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します 20万円以上は銀行振込みも取り扱っております お問い合わせ下さい
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
●60回払いまで出来ます 但し、1回の支払い額は3,000円以上
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります
●印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です
●取扱いクレジットカード：日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談ください

■ご注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい 尚、商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

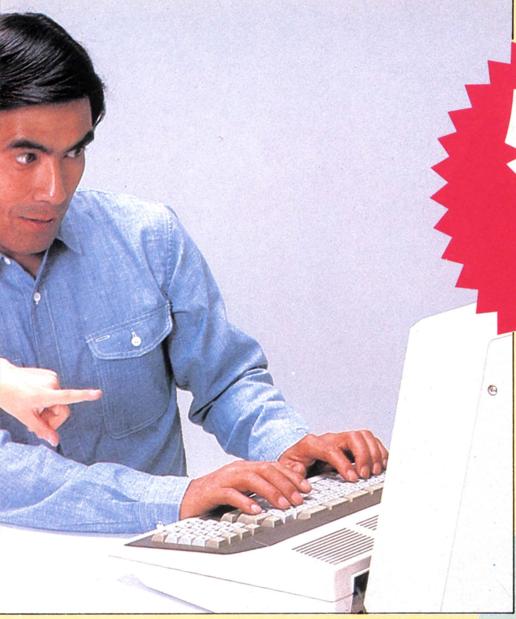
■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機(株) BM 係

九十九電機株式会社

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1-16-10	☎03(251)0986〜7
名古屋店 3F	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052(263)1681
5号店	〒101	東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531〜2
7号店	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(253)4199
札幌店	〒060	札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011(241)2299
ビデオセンター店	〒060	札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F	☎011(241)3999

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日
札幌店（マイコン、ビデオ店）は第3木曜日

★通信販売の場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。



必見

MSX

ユーザーの夢を実現させた、MSXをハードからソフトまで、充実した品揃えでおくる特別企画。

全店"MSX祭り"実施中(3月20日まで)



HIT BIT HB-55

SONY ★本体標準価格¥54,800

住所録やスケジュール、メモが簡単にできるオリジナルソフトウェア搭載。16色カラー表示。8オクターブ3重和音のサウンド機能付。ボディカラーはレッドとシルバーの2色。

現金特価 ¥52,800

●ディスプレイ別売

PASOPIA IQ

(東芝/HX-10D ★本体標準価格¥65,800)

16色カラーグラフィックス画面。8オクターブ3重和音で多彩なサウンドプレイや効果音も可能。漢字ROMカートリッジや、多彩な周辺機器を組み合わせれば、日本語ワープロにも早変わり。

現金特価 ¥59,800

FM-X

(富士通/FM-X ★本体標準価格¥49,800)

ゲームに、家事に、学習に、家中で楽しめるソフトがいっぱい。16色カラーグラフィック表示。8オクターブ3重和音のサウンド機能。

現金特価 ¥46,800

期間中掲載の
MSXパソコンお買い上げの方に
始めてさわる MSXパソコン
プレゼント



人気機種がこの価格で!今がチャンス!



PC-8001mkIIセット

- 本体(NEC/PC-8001MKII)…¥123,000
- カラーディスプレイ(東芝/PA-7165)…¥98,000
- データレコーダ(サンヨー/MR-11DR) ¥12,800

合計価格¥233,800

現金特価 ¥162,800 30%引

20回払いの一例	
●頭金	¥17,000
●第1回目支払額	¥8,644
●2回目以降分割払金	¥8,600×19回
★お支払総額	¥189,044

月々¥8,600



X1Cセット

- 本体(シャープ/CZ-801C)……¥119,800
- カラーディスプレイ(シャープ/CZ-801D)¥99,800
- ディスプレイ台(Laox/LMS-8000)……¥8,000

合計価格¥227,600

ラオックス特価

20回払いの一例	
●頭金	¥19,000
●第1回目支払額	¥10,860
●2回目以降分割払金	¥9,800×19回
★お支払総額	¥216,060

月々¥9,800

お求めは月々わずかなお支払いのクレジットで

30万円以上のマイコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期払いで、手数料も割安な**マイコンクレジット**をご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄の長期クレジットがご利用頂けます。)**各社クレジットカード**も取扱っておりますので詳しくは係員におたずね下さい。

★修理だけではありませんラオックスのアフターサービス★

パソコンは欲しいけど、使いこなせるかどうかが心配だ………という方が、かなりいらっしゃるのではないでしょうか。しかし、ご心配なく。些細なことでも、いつでも、ご遠慮なくご相談下さい。当店のマイコン好きな販売員が、お客様の身になってサポートいたします。

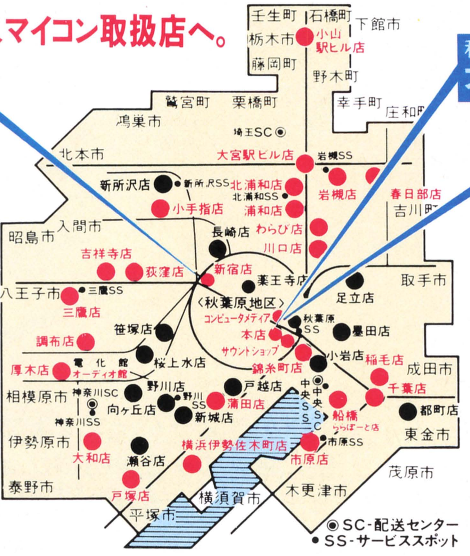
●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ。

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口、靖国通り ☎03 350-1241

秋葉原 本店 国電秋葉原駅前徒歩2分 ☎03 253-7111

ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅 中央通り ☎03 253-1341

地区	店名	所在	電話
東京地区	サウンドショップ	●秋葉原駅前	☎03-253-7111
	マイコンショップ	●秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	三鷹店	●新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	●調布駅北口	☎0424-84-0211
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル4F	☎03-634-2131
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
埼玉地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ビノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口	☎0482-56-0011
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	●ららぽーと2F	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	●総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	●大和電報電話局	☎0462-61-2011
	戸塚店	●戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	●小山駅ビル2F	☎0285-23-4652



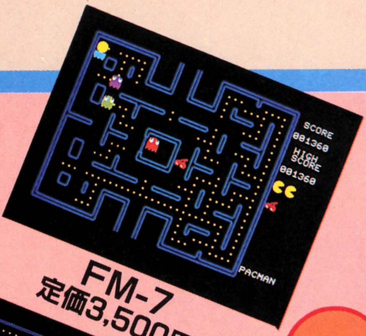
★5000円以上お買い上げの場合、当社配達区域内は**無料配達**致します★本店、新宿店においては**地方発送**承ります★首都圏に網羅したサービススポットで**アフターサービスも万全**です。

LET'S PLAY

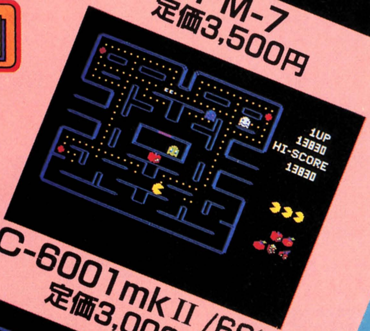
電波新聞社がナムコ社と共同でパソコンのハードの限界に挑戦して作りあげた自信作です。

ゲーム・タイトルは，５種類。対応機種も，ＭＳＸ用(ナムコ製品)を含めて，グーンと増えました。手持のパソコンに合わせてお求めください。

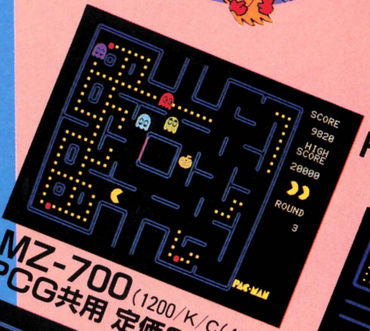




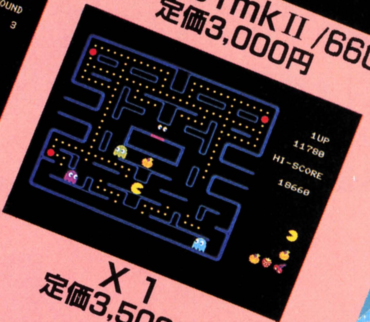
FM-7
定価3,500円



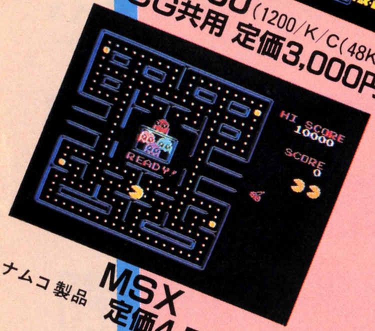
PC-6001mkII/6601
定価3,000円



MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用 定価3,000円



X1
定価3,500円



ナムコ製品
MSX
定価4,500円





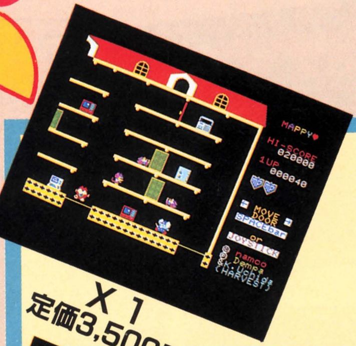
PC-6001(32K)/mkII/6601
定価3,500円





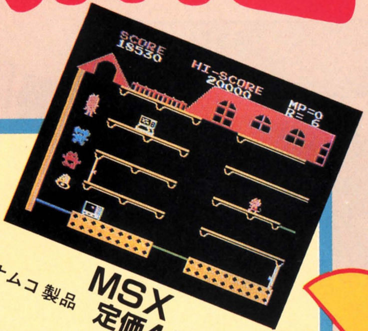
お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。

NAMCO GAME



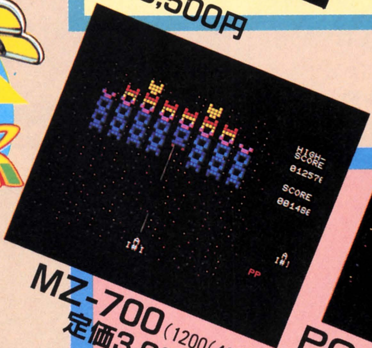
X1
定価3,500円





ナムコ製品
MSX
定価4,500円





MZ-700(1200(48K))
定価3,000円



PC-6001mkII/6601
定価3,000円



PC-8801
定価3,500円



X1
定価3,500円



ナムコ製品
MSX
定価4,500円



PC-8001mkII
定価3,500円



PC-8001(32K)/mkII
PC-8801(N)
定価3,000円



プログラマー募集：ナムコ社等のゲームをパソコン用にプログラムできる方、プロ・アマを問わず募集中です。お問合わせは電波新聞社「マイコンソフト開発室へ」どうぞ。

ソフト名＼機種名	FM-7	MZ-700	MZ-700 (PCG)	MZ-1200 (48K)	MZ-1200 (48K) (PCG)	MZ-80K/C (48K)	MZ-80K/C (48K) (PCG)	PC-6001 (32K)	PC-6001 mkII	PC-6601	PC-8001 (32K)	PC-8001 mkII	PC-8801	PC-8801 (N-BASIC)	X1	X1C	X1D (テープ)※(2)
ディグダグ※(1)											○	○	○	○	○	○	○
ギャラクシアン	△	○		○					○	○		○					
マッピー		△	△		△	△	△								○	○	○
ゼビウス	△														△	△	△
タイニーゼビウス								○	○	○							
パックマン	○	○	○	○	○	○	○		○	○					○	○	○

○は発売中です。
△は近日発売が予定されています。

※(1)NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。※(2)メディアはすべてテープです。

GAME CENTER namcot

ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

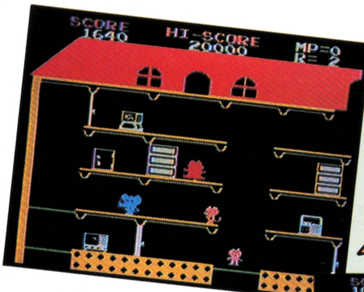
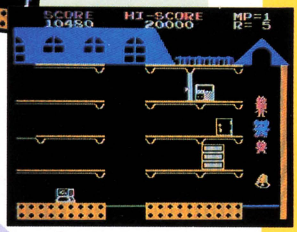
MSX用ROMカートリッジ・ニュース

定価各4,500円




パックマン01
—好評発売中—

コーヒー・ブレイク付き！アルゴリズムは本物のまんま！

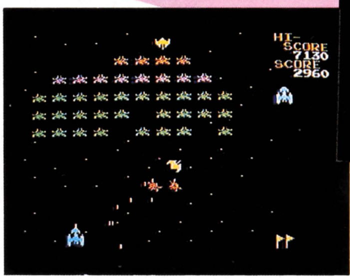



マッピー02
—好評発売中—

ドア飛ばしなど必殺テクも楽しめる。人気バツグン！

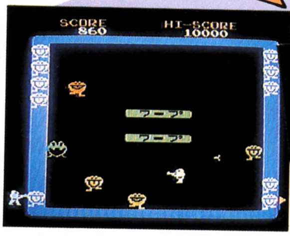
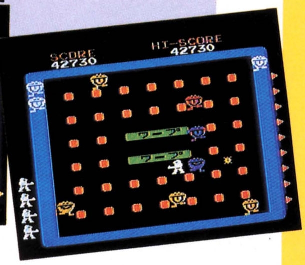
ギャラクシアン03

人気急上昇！サウンド，迫力スピードとも最高！



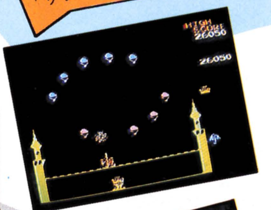

ワープアンドワープ04 近日発売

ゲームセンターあらしでもおなじみ。やりはじめたらやめられない。

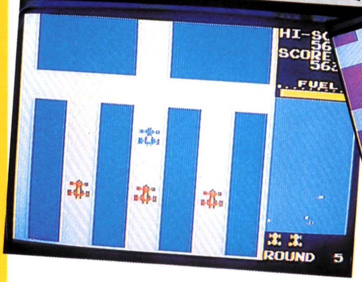
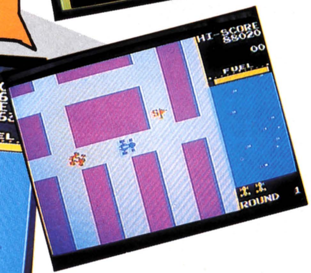
近日発売 キングアンドバルーン05

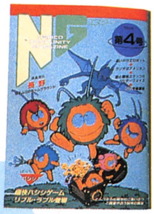
チャレンジング・ステージもついて本物以上のおもしろさ。「サンキュー！」

近日発売 ラリーX06

熱中させます！カー・チェイス



ナムコ・コミュニティー・マガジン

"NG"プレゼントのお知らせ

ナムコット製品には，ご愛用者ハガキが入っています。3月10日(消印有効)までお送りいただいた方の中から抽選で50名様にナムコ発行の雑誌"NG"がプレゼントされます。

おわびとお知らせ

ナムコットのゲーム・カートリッジは予想外のご好評をいただき，製造が追いつかず，多くのお客様にごめいわくをおかけいたしております。全力をあげて商品供給に取組んでおりますので今しばらくお待ち下さい。なお近日発売分につきましては，つぎのような出荷予定となっております。最寄の販売店にてお早目にご予約いただきますようお願い申しあげます。

タイトル	第一次出荷	本出荷
ギャラクシアン	出荷中	3月中旬
ワープアンドワープ	2月下旬	4月上旬
キングアンドバルーン	2月下旬	4月中旬
ラリーX	3月下旬	5月上旬

※第一次出荷は限定本数となります。

製造元：(株)ナムコ　　発売元：電波新聞社

お求めはスーパーsoftマガジン巻末に掲載している全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ

APPLEのスーパーソフト

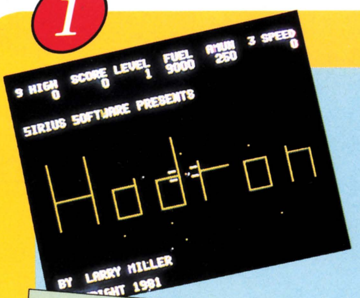
HADRONの巻

by 川島ひでゆき

1981年度のAppleのスーパーソフトに，HADRON，EPOCH，STARBLAZER（このネタがわかった人は……)の３本があります。どれも超高速アクションゲームとして，今日でも，多くのユーザーに楽しまれています。私は特に，HADRONが大好きで，見たその日にComputer 11で買ったものです（当時は7,500円！)。

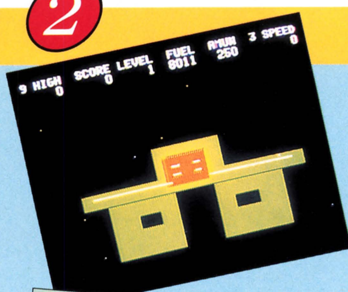
このゲームを作った，LARRY MILLER氏は，ハイリゾリューションをローリゾリューション並の速さにした男として，有名になりました。このゲームは，いわゆる，３Ｄスター・ファイヤー・タイプで，100%リアルタイムで，物体を動かしています。そのスピードも，画面一杯に宇宙船が迫っても，一切落ちず，思わず，身をテレビからよけてしまいます。それでは，このゲームに登場するキャラクタを，あんず君風に？解説していきましょう。

1



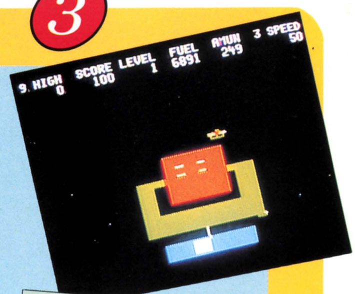
タイトル。版権はＬＡＲＲＹ ＭＩＬＬＥＲ氏ですぞ！

2



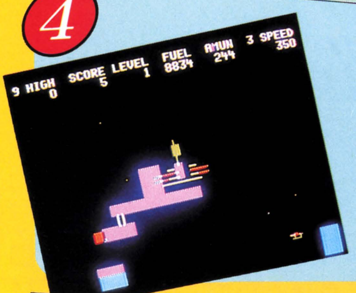
レベル１のときのファイター。唯一，玉を打ってくる。………100点

3



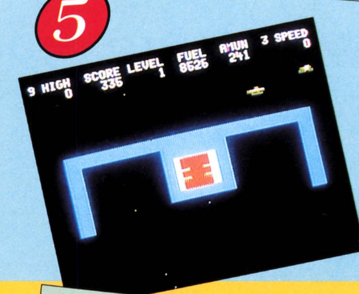
敵のレーダーサイト。…………………………… 200点

4



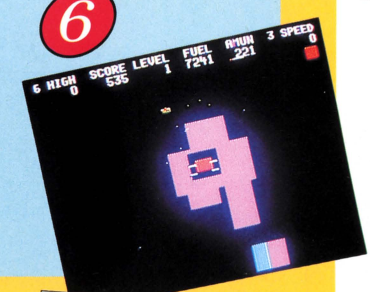
ラジオのリレー・ステーション…………………………… 300点

5

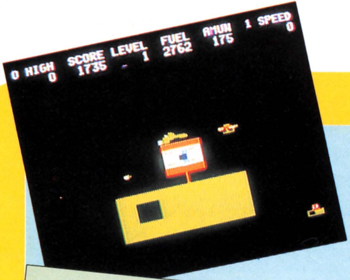


ＵＦＯ

6

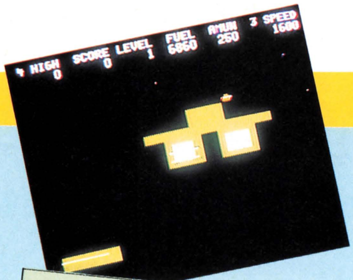


ハドロン　これが敵の大将だ。…………………………… 800点



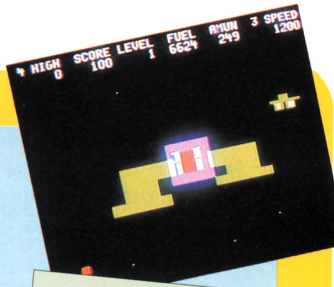
観察ステーション。中の目玉を打つべし。…………………… 300点

7



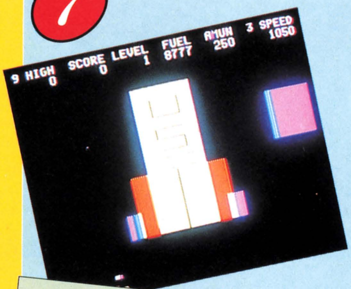
これを追うと母船⑰が出てくるのだ………………………… 100点

8



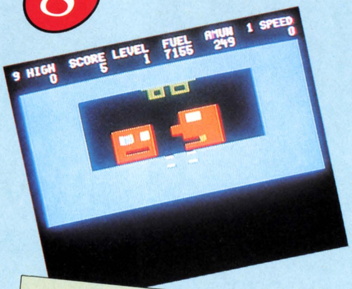
UFO

9



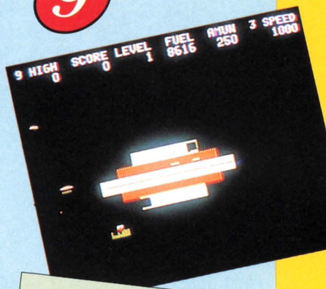
米国のサーターン・ロケットの残がい。………………………… 5点

10



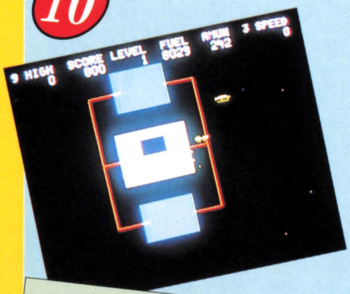
CHAT&DAVID。なぜか，中で2人が，お話ししている。…50点

11



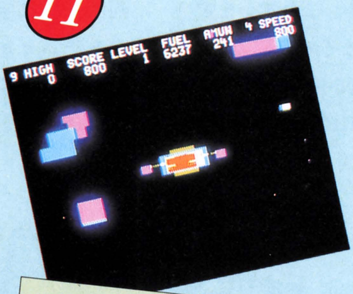
大UFO，これは，とても速く，撃墜は，むずかしい。…… 800点

12



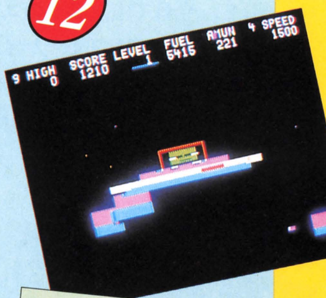
UFO。これは，めったに当たらない。…………………… 800点

13



レッドアイ。
………………………………… 200点

14



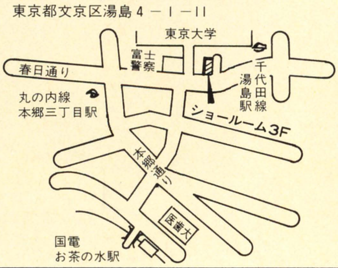
スパイ円盤。
………………………………… 500点

15

アップルのソフトはここで見れます！

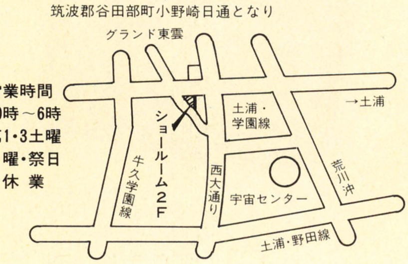
●本社／コンピュータ・ラブ本郷
TEL (03) 816−3902
東京都文京区湯島4−1−11

営業時間
火～金
1時～6時
土
10時～6時
日
10時～6時
月曜・祭日
休 業



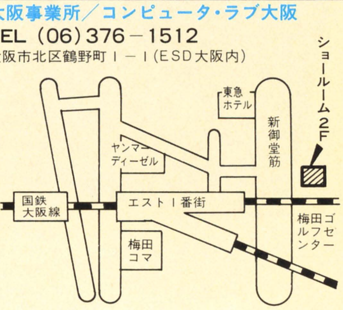
●筑波事業所／コンピュータ・ラブ筑波
TEL (0298) 51−8070
筑波郡谷田部町小野崎日通となり

営業時間
10時～6時
第1・3土曜
日曜・祭日
休 業



●大阪事業所／コンピュータ・ラブ大阪
TEL (06) 376−1512
大阪市北区鶴野町1−1 (ESD大阪内)

営業時間
1時～6時
日曜・祭日
休 業

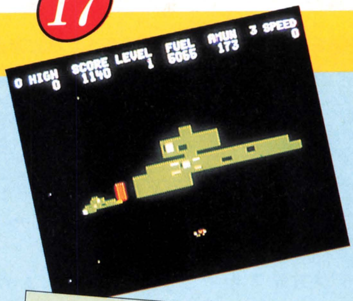


16



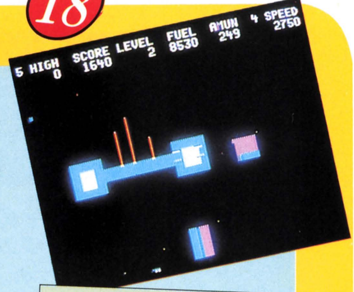
小ＵＦＯ。
……………………………………50点

17



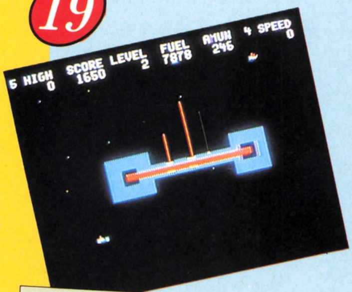
これが，敵の母艦。これを撃墜することにより，燃料と玉を補給できる。この空母は，ファイターを追うことにより，現われる。… 500点

18



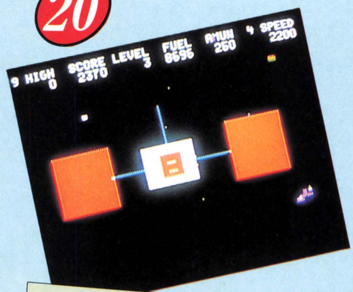
レベル２のファイターが逃亡中！これを追うことにより，空母が出現する。…………………… 200点

19



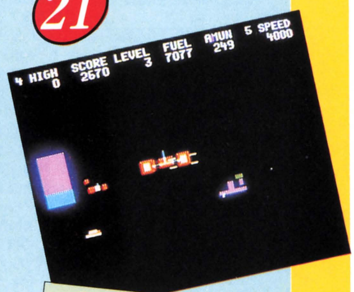
レベル２のファイター正面図。
……………………………… 200点

20



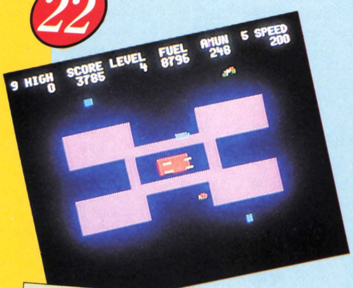
レベル３のファイター正面図。
……………………………… 300点

21



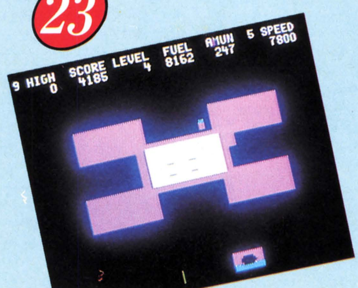
レベル３のファイター逃亡中。
……………………………… 300点

22



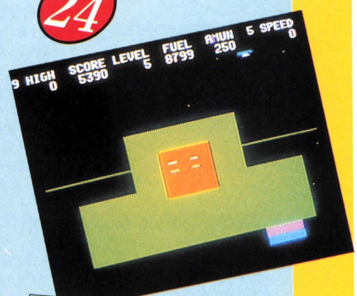
レベル４のファイター正面図。
……………………………… 400点

23



レベル４のファイター逃亡中。
………………………………4000点

24



いよいよ，レベル５のファイターだ。この面になると敵は体当りしてくるので，要注意。…… 500点

25



さあ，がんばろう。

各票の※印欄は払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	5	51961
加入者名	株式会社 電波新聞社		

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

料金 払込み 特殊 円

※（郵便番号　　　　　）

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

■読者整理番号

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	51961
加入者名	株式会社 電波新聞社		

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

※

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

58.9.1現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（1）	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（2）	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（3）	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（4）	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	オフィス・コンピュータ導入から活用まで	1,300円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	ＯＡ導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンＯＡ用語辞典	2,300円	〒250円
ＭＺ－80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
ＰＣ－6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
ＭＺ－2000 活用研究	1,300円	〒300円	素晴らしいマイコンの世界	980円	〒200円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	ＯＡ導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-445-6111	関東総局	0273-25-3206	神戸支局	078-391-5885
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	0542-54-6405	広島支局	0822-28-5581
西部本社	092-431-7411	新潟支局	0252-45-2526	高松支局	0878-61-3111
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-0445	下関支局	0832-67-7478
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661	熊本支局	0963-80-7500
仙台支局	0222-27-7211	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

◆ 定期購読・直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は、ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実、そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が、ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電　気　店	￥14,400	マ　イ　コ　ン	￥6,240
月刊　Audio	￥　6,600	ラジオの製作	￥7,200
季刊　ＯＡ情報	￥　6,000	マイコンBASICマガジン	￥4,440
		ＯＡパソコン	￥6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社が負担をいたします。なお「マイコン BASIC マガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は，13冊分の購読ができます。
④マイコン・ＯＡ情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金ください◆

送金手数料が不要で、確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項をご記入ください。なお1年間、或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票、払込票に送金合計金額と住所、氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお、必ずフリガナを御記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら、通信欄へ御記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら、案内文のみ切り離して郵便局窓口に料金を添えて提出してください。

※振替によるご送金は、着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は、現金書留に、右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る——定価600円〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店**　定価 1,200円　〒105円

オーディオのプレイマガジン——
月刊 **Audio**　定価 550円　〒85円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン**　定価 530円　〒350円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコン BASIC Magazine**　定価 300円　〒70円

ビジネスマンのパソコン情報誌
月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER　定価 530円　〒250円

事務合理化・ＯＡ推進のための商品情報カプセル
季刊 **OA情報** OFFICE AUTOMATION INFO　定価 1,800円　〒350円

季刊・年4回発刊。事務合理化，ＯＡ推進のための幅広い商品情報をユーザーにわかり易く，話題を載せて提供。

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます　特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい

購　読　申　込　書

昭和　　年　　月　　日

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ	産業分類	所属又は職種	
送付先住所　□□□-□□			
フリガナ	電話	年令	性別
送付先貴名　㊞		才	男・女

通信欄	

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

キ リ ト リ 線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン応募カード

郵 便 は が き

40円切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区

東五反田1―11―15

電波新聞社出版部

月刊マイコンBASICマガジン

編集部行

ご住所（ふりがな）〒　都・道 府・県　―　TEL　―　―

ご氏名（ふりがな）　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他（　　）

●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　（　時間　分）

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？

1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強

3.アイデアを得る　4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい

●何人でこの本を読んでますか？　＿＿人

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン③愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□V2.2大作戦　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体 ＿＿＿＿ ディスプレイ ＿＿＿＿ その他 ＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体 ＿＿＿＿ ディスプレイ ＿＿＿＿ その他 ＿＿＿＿

●あなたがよく行くマイコンショップは……

●今月のベスト記事人気投票

第1位 ＿＿＿＿，第2位 ＿＿＿＿，第3位 ＿＿＿＿

●紹介してほしい特集記事は……

キリトリ線

連絡事項

マイコンBASICマガジン 3月号目次

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第3巻 第3号
昭和59年2月25日印刷
昭和59年3月1日発行
特別定価 350円

東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その20

プログラム㊙テクニック公開シリーズ第４弾!!

山崎宏文の「グラフィック万才!!」

―キャラクタ・データはこう作るのだ―

山崎　宏文

みなさん，こんにちは！　前回から，有名人ばっかり登場してたこの「㊙テクニック公開シリーズ」に，登場できるとは思ってもいませんでした。

このプレッシャーをはねのけるためにも，第１～３弾の内容をはるかにこえた，超グレード・アップの記事をお届けします。

さて，最近のベーマガのプログラムをみてると，短かくてしっかりしたプログラムが多いですね。なかでも実行写真を見ただけで，「あっ！　これオモシロソー!!」と思われる作品がいっぱいです。

そこで今回の「㊙テクニック公開」は，「キャラクタ・データの作りかた」で，かっこいいキャラクタを自由自在に作成し，移動させるための概念について説明してみます。

キミのオリジナル・キャラクタをマイコンに覚えさせる方法

ここでは，みなさんが考えたオリジナル・キャラクタをマイコンに覚えさせて，さらに表示させるものです。そして最後には，そのオリジナル・キャラクタを利用したゲーム化への基本プログラムも紹介してみました。

説明はこのくらいで，以下は図を見ながら，解説の手順をひとつひとつ追ってみてください。

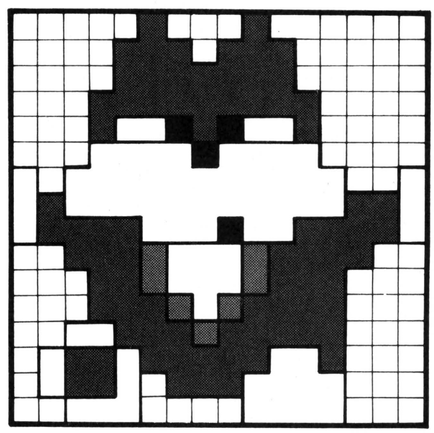
手順１　カッコいいキャラクタをグラフ用紙に描こう！

さあ，あなたの考えたキャラクタを，グラフ用紙に描いてください。その際，３ミリ角のグラフ用紙を使用すると便利です。ついでに，色もつけてください。

山ちゃんテクニック☞　色指定は８色(黒・青・赤・紫・緑・シアン・黄・白）ですが，中間色を出すこともできます。つまり，ドット単位でいくつかに隣りあわせに色を組みます。黒と白をあわせて，銀色っぽくなるようにというぐあいです。

手順２　マイコンを使って画面にもと絵を移す

グラフ用紙に描かれたもと絵を，ＰＳＥＴ文やＬＩＮＥ文などでマイコンの画面に描き移します。その前に，初期設定として，ＰＣ－8001の場合は，ＷＩＤＴＨ80，25：ＣＯＮＳＯＬＥ０，24，１，１を実行。ＰＡＳＯＰＩＡ(Ｔ)／５の場合は，ＳＣＲＥＥＮ１を実



《第１図》グラフ用紙のもと絵

《リスト1》画面にキャラクタを描く基本のプログラム(ニャームコのデータ入り)

```
100 DATA 10,0,2,11,0,2,18,0,2,19,0,2,8,1,2,9,1,2,10,1,2,11,1,2,12,1,2,13,1,2
110 DATA 16,1,2,17,1,2,18,1,2,19,1,2,20,1,2,21,1,2,8,2,2,9,2,2,10,2,2,11,2,2
120 DATA 12,2,2,13,2,2,14,2,2,15,2,2,16,2,2,17,2,2,18,2,2,19,2,2,20,2,2,21,2,2
130 DATA 6,3,2,7,3,2,8,3,2,9,3,2,10,3,2,11,3,2,12,3,2,13,3,2,14,3,2,15,3,2
140 DATA 16,3,2,17,3,2,18,3,2,19,3,2,20,3,2,21,3,2,22,3,2,23,3,2,6,4,2,7,4,2
150 DATA 8,4,7,9,4,7,10,4,7,11,4,7,14,4,2,15,4,2,18,4,7,19,4,7,20,4,7,21,4,7
160 DATA 22,4,2,23,4,2,6,5,6,7,5,6,8,5,6,9,5,6,10,5,6,11,5,6,12,5,6,13,5,6
170 DATA 16,5,6,17,5,6,18,5,6,19,5,6,20,5,6,21,5,6,22,5,6,23,5,6,0,6,6,1,6,6
180 DATA 4,6,6,5,6,6,6,6,6,7,6,6,8,6,6,9,6,6,10,6,6,11,6,6,12,6,6,13,6,6,14,6,6
190 DATA 15,6,6,16,6,6,17,6,6,18,6,6,19,6,6,20,6,6,21,6,6,22,6,6,23,6,6,24,6,6
200 DATA 25,6,6,30,6,6,31,6,6,0,7,6,1,7,6,2,7,2,3,7,2,4,7,6,5,7,6,6,7,6,7,7,6
210 DATA 8,7,6,9,7,6,10,7,6,11,7,6,12,7,6,13,7,6,14,7,6,15,7,6,16,7,6,17,7,6
220 DATA 18,7,6,19,7,6,20,7,6,21,7,6,22,7,6,23,7,6,24,7,6,25,7,6,26,7,2,27,7,2
230 DATA 28,7,2,29,7,2,30,7,6,31,7,6,0,8,6,1,8,6,2,8,2,3,8,2,4,8,2,5,8,2,6,8,2
240 DATA 7,8,2,8,8,2,9,8,2,10,8,6,11,8,6,12,8,6,13,8,6,14,8,6,15,8,6,18,8,6
250 DATA 19,8,6,20,8,6,21,8,6,22,8,2,23,8,2,24,8,2,25,8,2,26,8,2,27,8,2,28,8,2
260 DATA 29,8,2,30,8,6,31,8,6,4,9,2,5,9,2,6,9,2,7,9,2,8,9,2,9,9,2,10,9,5,11,9,5
270 DATA 12,9,1,13,9,1,14,9,1,15,9,1,16,9,1,17,9,1,18,9,5,19,9,5,20,9,2,21,9,2
280 DATA 22,9,2,23,9,2,24,9,2,25,9,2,26,9,2,27,9,2,6,10,2,7,10,2,8,10,2,9,10,2
290 DATA 10,10,5,11,10,5,12,10,1,13,10,1,14,10,1,15,10,1,16,10,1,17,10,1
300 DATA 18,10,5,19,10,5,20,10,2,21,10,2,22,10,2,23,10,2,24,10,2,25,10,2
310 DATA 6,11,2,7,11,2,8,11,2,9,11,2,10,11,2,11,11,2,12,11,5,13,11,5,14,11,1
320 DATA 15,11,1,16,11,5,17,11,5,18,11,2,19,11,2,20,11,2,21,11,2,22,11,2
330 DATA 23,11,2,24,11,2,25,11,2,4,12,6,5,12,6,6,12,6,7,12,6,8,12,2,9,12,2
340 DATA 10,12,2,11,12,2,12,12,2,13,12,2,14,12,4,15,12,4,16,12,2,17,12,2
350 DATA 18,12,2,19,12,2,20,12,2,21,12,2,22,12,2,23,12,2,24,12,2,25,12,2,2,13,6
360 DATA 3,13,6,4,13,2,5,13,2,6,13,2,7,13,2,8,13,6,9,13,6,10,13,2,11,13,2
370 DATA 12,13,2,13,13,2,14,13,2,15,13,2,16,13,2,17,13,2,18,13,2,19,13,2
380 DATA 20,13,6,21,13,6,22,13,6,23,13,6,24,13,2,25,13,2,2,14,6,3,14,6,4,14,2
390 DATA 5,14,2,6,14,2,7,14,2,8,14,6,9,14,6,12,14,2,13,14,2,14,14,2,15,14,2
400 DATA 16,14,2,17,14,2,18,14,6,19,14,6,20,14,6,21,14,6,22,14,6,23,14,6
410 DATA 24,14,6,25,14,6,4,15,6,5,15,6,6,15,6,7,15,6,8,15,6,9,15,6,18,15,6
420 DATA 19,15,6,20,15,6,21,15,6,22,15,6,23,15,6,24,15,6,25,15,6
500 CLS:LOCATE 0,5:FOR I=0 TO 311:READ X,Y,C:PSET (X,Y,C):NEXT I
```

行。FM－11の場合は，ＳＣＲＥＥＮ０を実行してください。

また，キミのマイコンの解像度が640×200ドットだったら，グラフの横のドットを２倍にしてください。なぜならば，モニタＴＶ特有のアスペクト比を考慮しなくてはならないからです。たとえば，これを無視すると，画面に円を描いたりするとだ円に見えたり，正方形が長方形に見えたりします。つまり，これを防ぐために，あらかじめ横のドットを２倍にとっておくのです。

リスト１をみてください。これは，もと絵を画面上に移すための基本的なプログラムです。使いかたは，ＤＡＴＡの先頭から，Ｘ座標，Ｙ座標，カラー・コード（たとえば，100行の10，０，２）の三つのデータの形で，つぎつぎに入力していきます。なお，この**リスト１**には，すでに〝ニャームコ〟のデータが入っています。

山ちゃんテクニック☞　え～と，１ドットずつプロ

《リスト２-Ⓐ》キャラクタを描くための改造プログラム(ノーマル・モード用)

```
100 REM  0123456789ABCDEF :' NO
110 DATA 0000000000000000 :'  1
120 DATA 0000000000000000 :'  2
130 DATA 0000000000000000 :'  3
140 DATA 0000000000000000 :'  4
150 DATA 0000000000000000 :'  5
160 DATA 0000000000000000 :'  6
170 DATA 0000000000000000 :'  7
180 DATA 0000000000000000 :'  8
190 DATA 0000000000000000 :'  9
200 DATA 0000000000000000 :' 10
210 DATA 0000000000000000 :' 11
220 DATA 0000000000000000 :' 12
230 DATA 0000000000000000 :' 13
240 DATA 0000000000000000 :' 14
250 DATA 0000000000000000 :' 15
260 DATA 0000000000000000 :' 16
270 CLS
280 FOR Y=0 TO 15
290  READ A$
300   FOR X=0 TO 15
310    CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
320    PSET (X,Y,CL)
330   NEXT X
340  NEXT Y
350 END
```

《リスト２-Ⓑ》キャラクタを描くための改造プログラム(640×200ドット用)

```
100 REM  0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF :' NO
110 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  1
120 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  2
130 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  3
140 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  4
150 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  5
160 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  6
170 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  7
180 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  8
190 DATA 00000000000000000000000000000000 :'  9
200 DATA 00000000000000000000000000000000 :' 10
210 DATA 00000000000000000000000000000000 :' 11
220 DATA 00000000000000000000000000000000 :' 12
230 DATA 00000000000000000000000000000000 :' 13
240 DATA 00000000000000000000000000000000 :' 14
250 DATA 00000000000000000000000000000000 :' 15
260 DATA 00000000000000000000000000000000 :' 16
270 CLS
280 FOR Y=0 TO 15
290  READ A$
300   FOR X=0 TO 31
310    CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
320    PSET (X,Y,CL)
330   NEXT X
340  NEXT Y
350 END
```

《リスト3》サンプル・データ
（640×200ドット用）

```
100 REM  0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF :' NO
110 DATA 00000000002200000022000000000000 :'  1
120 DATA 00000000222222002222220000000000 :'  2
130 DATA 000000002222.?2222222220000000000 :'  3
140 DATA 00000022222222222222222200000000 :'  4
150 DATA 00000022777700220077772200000000 :'  5
160 DATA 00000066666666006666666600000000 :'  6
170 DATA 66006666666666666666666666000066 :'  7
180 DATA 66226666666666666666666666222266 :'  8
190 DATA 66222222222666666006666222222266 :'  9
200 DATA 00002222222551111115522222220000 :' 10
210 DATA 00000022225511111155222222000000 :' 11
220 DATA 00000022222225511552222222000000 :' 12
230 DATA 00006666222222552222222222000000 :' 13
240 DATA 00662222662222222222266662200000 :' 14
250 DATA 00662222660022222266666666000000 :' 15
260 DATA 00006666660000000000666666660000 :' 16
270 CLS
280 FOR Y=0 TO 15
290  READ A$
300   FOR X=0 TO 31
310    CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
320    PSET (X,Y,CL)
330   NEXT X
340  NEXT Y
350 END
```

グラムを組むのは，非常にめんどうくさいですね。やっていくにつれて，ちょっとでもミスしたら，もう悲惨です。

さてそこで，**リスト2**のプログラムを使ってみてください。簡単にキャラクタを入力することができます。使いかたは，リスト中のDATA部分が，16×16（640×200ドットの場合は，32×16）のマスメになっています。データにドットに対応した色コードさえつければいいのです。また範囲を大きくするためには，つぎの変更注意に従ってください。

注意事項　FM－7の場合は，①入力する前に［CTRL］＋［SHIFT］＋［0］をする。データ入力後は，［CTRL］＋［SHIFT］＋［1］をする　②範囲の拡張には，X方向は300行のループの値を，Y方向は280行のループの値を変えます。

なおサンプル・キャラクタとして，〝ニャームコ〟のデータを**リスト3**に入れています。

手順3　キャラクタ・データをしまう場所をつくる

できあがったキャラを見ると，やっぱりもと絵とはちょっとちがうのがわかるでしょ。そこで，絵の色指定の変更をする場合には，パレット機能を使います。ただし，色の変更が終ったら，必ずFOR　I＝0TO7：COLOR＝(I，I)：NEXT　Iを実行してください。

さて，つぎは描いたキャラクタを，マイコンに覚えこませます。これには，整数型の配列を使用します。

《第1表》配列公式および使用コマンド互換表

PASOPIAの場合
　GET@A(X0，Y0)−(X1，Y1)，配列名
　PUT@A(X，Y)，配列名，機能
　（公式）配列の大きさ＝$4+\dfrac{\text{総ドット数}+12}{8}$

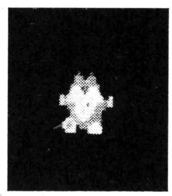
MULTI 8/PC−8801/mkIIの場合
　GET@(X0,Y0)−(X1，Y1)，配列名
　PUT@(X，Y)，配列名，機能
　（公式）配列の大きさ＝(((キャラクタ指定ワクの横のドット数＋7)￥8)×キャラクタ指定ワクの縦のドット数×3＋4)￥2＋1

FM−7/8/11の場合
　GET@A(X0,Y0)−(X1,Y1),配列名,G
　PUT@A(X，Y)−(X′＋XS，Y′＋YS)，配列名，機能
　（公式）配列の大きさ＝(((総ドット数＋7)/8)×3＋1)/2

PC−6001＋PCS−6001R/PC−6001mkII/PC-6601の場合
　GET@(X0，Y0)−(X1，Y1)，配列名
　PUT@(X，Y)，配列名，機能
　（公式）配列の大きさ＝
$$\frac{\left(\left(\frac{X1-X0}{8}+1\right)\times(Y1-Y0+1)\right)\times2+4}{5}$$

PC−8001の場合
　GET@A(X0，Y0)−(X1，Y1)，配列名
　PUT@A(X,Y)−(X′＋XS,Y′＋YS),配列名
　（公式）配列の大きさ＝$\dfrac{\text{総ドット数}}{16}+1$

※配列の大きさが小数の場合は切り上げになります。



Ⓒnamco
《写真1》キャラクタを描いた例

それでは，まず配列の大きさを計算してみましょう。これは機種ごとに異なるため，**第1表**を見てそれぞれの機種の式で計算してください（**リスト2**のサンプルデータの場合の配列の大きさは98です）。

配列の大きさを求めたら，配列名を決めます。たとえばKAGEを配列名とすると，DIM　KAGE%(配列の大きさ)となります。〝%〟とは，整数型の配列を意味しています。

これで，マイコンにキャラクタ・データを納める場所ができたことになります。

手順4　キャラクタ・データをマイコンに覚えさせよう

さあ，それではキャラクタ・データをマイコンに覚えさせましょう。これには，GET＠A(GET＠)を使います。

GET＠A（もと絵の左上のXY座標）－（もと絵の右下のXY座標)，配列名，Gを実行してください。これで，データが整数型配列として，マイコンに記憶されました。

注意事項：FM－7／8の，**リスト2／3**を実行すると，画面左上に〝READY〟が表示されるので，このあとでGETすると，READYの文字もキャラクタの一部としてデータ化してしまいます。そこで，**リスト2／3**に，345　LOCATE 0，20を加えておいてください。

手順5　マイコンが覚えたキャラクタ・データを表示させよう

手順4でキミの作ったキャラクタが，しっかりとマイコンに記憶されたはずです。今度はマイコンが覚えてるキャラクタを，画面のいろいろな位置に表示させてみます。使用するコマンドはPUT＠A(PUT＠)です。

それでは説明に入りますが，PUTには機種により2種類の式に分類されるので，注意してください。

《PC-8001，FM-7/8/11の場合》

画面上の任意の位置にキャラクタを表示するには，キャラクタのワクの大きさを指定する必要があります。これを，それぞれXS（ワクのX軸の増分値）とYS（ワクのY軸の増分値）で表わします。

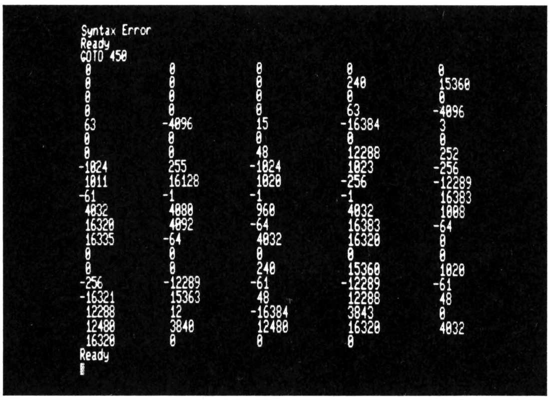
PUT＠A(キャラクタワクの左上のXY座標)－(キャラクタワクの右下のXY座標)，配列名，機能

注意事項：PC－8001，FM－7／8以外では，キャラクタワクの左上のXY座標の指定のみで済みます(**第1表**を参照)。上式をよく見てください。〝機能〟という言葉がありますね。これについて，ちょっと説明しておきます。

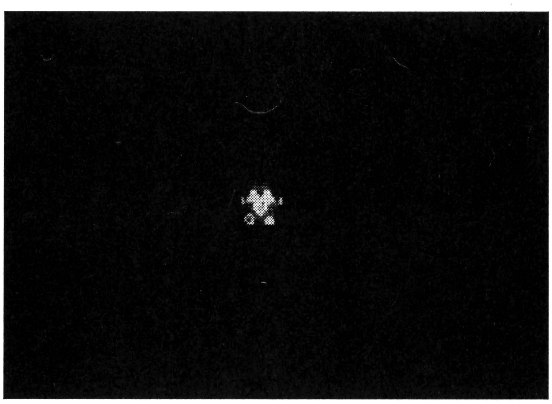
〝機能〟とは，配列の中のドット情報と画面の情報とを論理計算して，画面に出力させるものです。機能コードの種類は六つあります(**第2・3表**を参照)。ただし，機能を十分に理解するには，〝論理演算〟というものを知らなければなりません。これはちょっとやっかいなものなので，今回は説明をはぶきます。くわしくは，みなさん自身で勉強してみてください。(XOR，AND，ORなどは，色のかけ合わせの場合に使用するものです)。

さて話をPUTにもどして，キャラクタの表示が終ったら，つぎにこれを消す方法についても考えてみましょう。使用するコマンドは，LINE文です。

LINE（キャラクタワクの左上のXY座標)－(キャラクタワクの右下のXY座標)，PSET，背景色，BFと実行します

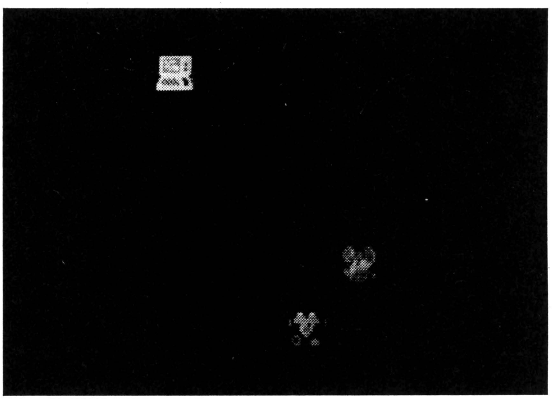


《写真2》GETして入ったキャラクタのデータ表示(RUN460)



© namco

《写真3》ニャームコの移動(RUN690)



© namco

《写真4》追いかけゲームの基本画面(RUN1060)

手順6　ゲームへの応用

一応，これでキミの作ったキャラクタをマイコンに覚えさせて，表示することができました。最後は，まとめとしてオリジナル・キャラクタを使ったゲームの基本パターンのプログラムを使ってみます。**リスト4**を見ながら，以下の説明を読んでください。

ゲームへのキャラクタの応用で注意すべきことは，キャラクタ・データをいままでのようなプログラムのままでゲーム・プログラム中に組みこむと，省メモリと高速化に影響が生じます（ 100～440行）。

そこで，これを解消するために，450～670行のようなプログラムを，100～440行の代わりに組みこむのです。まず450～490行では，作成したキャラクタの配列データをA％の形でひきだして画面に表示しています。500～670行では，画面に表示されたデータを見て，新たにキャラクタ・データとして配列に納めたものです。

ただし，110～440行をカットとした場合は，①キャラクタを画面上に作る　②GETするーの手順をRUN450を実行する前に行なわなければなりません。680行以降はゲームへの応用プログラムです。680～810行までは，〝ニャームコ〞の移動です。820～990行は，キーの[2][4][6][8]による〝ニャームコ〞の移動です。ここでは，キーを押すたびに1コマずつ移動するようになっています（な～んと，これが㊙中の㊙の山ちゃんテクニックなのです!!）。したがって，連続したキャラクタ

《第2表》ＰＵＴ＠Ａ(ＰＵＴ＠)の機能コード表

ＰＳＥＴ	配列データを，そのまま表示させます
XOR, AND, OR	ドットパターンを論理演算しますが，説明するよりも**第3表**を参考にしてください
ＮＯＴ	ＢＲＧのビットの反転をします。つまり，緑 001 ⇨ 紫 110となります
ＰＲＥＳＥＴ	背景色にする

《第3－Ⓐ表》ＡＮＤ演算カラー・コード表

配列出力＼画面	黒 000	青 001	赤 010	紫 011	緑 100	水色 101	黄 110	白 111
黒 000	黒	黒	黒	黒	黒	黒	黒	黒
青 001	黒	青	黒	青	黒	青	黒	青
赤 010	黒	黒	赤	赤	黒	黒	赤	赤
紫 011	黒	青	緑	水色	黒	青	赤	水色
緑 100	黒	黒	黒	黒	赤	赤	赤	赤
水色 101	黒	青	黒	青	赤	紫	赤	黄
黄 110	黒	黒	緑	緑	赤	赤	黄	黄
白 111	黒	青	緑	水色	赤	紫	黄	白

《第3－Ⓑ表》ＸＯＲ演算カラー・コード表

配列出力＼画面	黒 000	青 001	赤 010	紫 011	緑 100	水色 101	黄 110	白 111
黒 000	黒	青	赤	紫	緑	水色	黄	白
青 001	青	黒	紫	赤	水色	緑	白	黄
赤 010	赤	紫	黒	青	黄	白	緑	水色
紫 011	紫	赤	青	黒	白	黄	水色	緑
緑 100	緑	水色	黄	白	黒	青	赤	紫
水色 101	水色	緑	白	黄	青	黒	紫	赤
黄 110	黄	白	緑	水色	赤	紫	黒	青
白 111	白	黄	水色	緑	紫	赤	青	黒

《第3－Ⓒ表》ＯＲ演算カラー・コード表

配列出力＼画面	黒 000	青 001	赤 010	紫 011	緑 100	水色 101	黄 110	白 111
黒 000	黒	青	赤	紫	緑	水色	黄	白
青 001	青	青	紫	紫	水色	水色	白	白
赤 010	赤	紫	赤	紫	黄	白	黄	白
紫 011	紫	紫	紫	紫	白	白	白	白
緑 100	緑	水色	黄	白	緑	水色	黄	白
水色 101	水色	水色	白	白	水色	水色	白	白
黄 110	黄	白	黄	白	黄	白	黄	白
白 111	白	白	白	白	白	白	白	白

の移動を行なうには，940～970行を1010～1040行に置き換えてください。

最後に，これぞまさしく山ちゃんの極秘テクニックを使った「追いかけゲーム」です。なにが極秘テクニックかというと，キャラクタの〝パソコン〟の移動の際に，1350行のインターバル割り込みを使っているからです。また，〝マッピーモドキ〟との衝突判定ルーチンは，完全に接触した時だけになってますが，このリアルな衝突ルーチンのテクニックは公開できません。もしひまな人がいたら，ぜひこのルーチンを解読してみてください。

追伸　多数のキャラクタを移動させてるため，速度が多少遅くなっていますが，これを解消するための機械語による高速化のテクニックを，近いうちに紹介したいと思います。

以上で，私の㊙テクニックの紹介を終らせてもらいますが，このプログラムに関するご質問などがありましたら，編集部（山崎宏文あて）まで手紙で送ってくださいね。

《リスト4》FM-7/8/11用のゲームへの応用プログラム

```
100 REM =-=-=-=-=-=-=-=-=-
110 CLS
120 A=(((512+7)/8)*3+2-1)/2
130 DIM A%(A)
140 REM  0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF :' NO
150 DATA 00000000002200000002200000000000 :'  1
160 DATA 00000000222222002222220000000000 :'  2
170 DATA 00000000222222222222220000000000 :'  3
180 DATA 00000022222222222222222200000000 :'  4
190 DATA 00000022777700220077772200000000 :'  5
200 DATA 00000066666666006666666600000000 :'  6
210 DATA 66006666666666666666666666000066 :'  7
220 DATA 66226666666666666666666666222266 :'  8
230 DATA 66222222226666660066662222222266 :'  9
240 DATA 00002222225511111155222222220000 :' 10
250 DATA 00000022225511111155222222000000 :' 11
260 DATA 00000022222255115522222222000000 :' 12
270 DATA 00006666222222552222222222000000 :' 13
280 DATA 00662222662222222222666622000000 :' 14
290 DATA 00662222660022222266666666000000 :' 15
300 DATA 00006666660000000066666666000000 :' 16
310 RESTORE 150
320 FOR Y=0 TO 15
330  READ A$
340   FOR X=0 TO 31
350    CL=VAL(MID$(A$,X+1,1))
360   PSET (X,Y,CL)
370  NEXT X
380 NEXT Y
390 GET@A (0,0)-(31,15),A%,G
400 XS=31-0
410 YS=15-0
420 PUT@A (100,100)-(100+XS    ,100+YS  ),A%,PSET
430 PUT@A (200,100)-(200+XS+41,100+YS+0),A%,PSET
440 END
450 REM =-=-=-=-=-=-=-=-=-
460 FOR I=0 TO 98
470  PRINT A%(I),
480 NEXT I
490 END
500 ' =-=-=-=-=-=-=-=-=-
510 CLS
520 DIM B%(98)
530 RESTORE 580
540 FOR I=0 TO 98
550  READ B
560  B%(I)=B
570 NEXT I
580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,63,-4096,15,-16384
590 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,48,12288,252,-1024,255,-1024,1023,-256,1011,16128,1020
600 DATA -256,-12289,-61,-1,-1,-1,16383,4032,4080,960,4032,1008,16320,4092,-64
610 DATA 16383,-64,16335,-64,4032,16320,0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,1020,-256
620 DATA -12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12,-16384,3843,0
630 DATA 12480,3840,12480,16320,4032,16320,0,0,0
640 XS=31
650 YS=15
660 PUT@A (100,100)-(100+XS,100+YS),B%,PSET
670 END
680 REM =-=-=-=-=-=-=-=-=-
690 CLS:DIM C%(98):RESTORE 700:FOR I=0 TO 98:READ C:C%(I)=C:NEXT I
700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,63,-4096,15,-16384
710 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,48,12288,252,-1024,255,-1024,1023,-256,1011,16128,1020
720 DATA -256,-12289,-61,-1,-1,-1,16383,4032,4080,960,4032,1008,16320,4092,-64
730 DATA 16383,-64,16335,-64,4032,16320,0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,1020,-256
```

```
740 DATA -12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12,-16384,3843,0
750 DATA 12480,3840,12480,16320,4032,16320,0,0,0
760 XS=31:YS=15
770 FOR X=0 TO 600 STEP 5
780  PUT@A (X,100)-(X+XS,100+YS),C%,PSET
790  LINE (X,100)-(X+XS,100+YS),PSET,0,BF:' PUT@A (X,100)-(X+XS,100+YS),A%,XOR
800 NEXT X
810 END
820 REM =-=-=-=-=-=-=-=-=-
830 CLS:DIM D%(98):RESTORE 840:FOR I=0 TO 98:READ D:D%(I)=D:NEXT I
840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,63,-4096,15,-16384
850 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,48,12288,252,-1024,255,-1024,1023,-256,1011,16128,1020
860 DATA -256,-12289,-61,-1,-1,-1,16383,4032,4080,960,4032,1008,16320,4092,-64
870 DATA 16383,-64,16335,-64,4032,16320,0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,1020,-256
880 DATA -12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12,-16384,3843,0
890 DATA 12480,3840,12480,16320,4032,16320,0,0,0
900 XS=31:YS=15
910 X=300:Y=100
920 PUT@A (X,Y)-(X+XS,Y+YS),D%,PSET
930 S$=INKEY$
940  IF S$="4" THEN IF X-5<0 THEN 920 ELSE GOSUB 990:X=X-5
950  IF S$="6" THEN IF X+5>600 THEN 920 ELSE GOSUB 990:X=X+5
960  IF S$="8" THEN IF Y-2<0 THEN 920 ELSE GOSUB 990:Y=Y-2
970  IF S$="2" THEN IF Y+2>184 THEN 920 ELSE GOSUB 990:Y=Y+2
980 GOTO 920
990 LINE (X,Y)-(X+XS,Y+YS),PSET,0,BF:RETURN
1000 REM =-=-=-=-=-=-=-=-=-
1010 IF S=1 OR S$="4" THEN IF X-5<0 THEN S=2:GOTO 920 ELSE GOSUB 990:X=X-5:S=1
1020 IF S=2 OR S$="6" THENIF X+5>600 THEN S=1:GOTO 920 ELSE GOSUB 990:X=X+5:S=2
1030 IF S=3 OR S$="8" THEN IF Y-2<0 THEN S=4:GOTO 920 ELSE GOSUB 990:Y=Y-2:S=3
1040 IF S=4 OR S$="2" THENIF Y+2>184 THEN S=3:GOTO 920 ELSE GOSUB 990:Y=Y+2:S=4
1050 REM =-=-=-=-=-=-=-=-=-
1060 DIM E%(98),F%(98)
1070 RESTORE 1090:FOR I=0 TO 98:READ E:E%(I)=E:NEXT I
1080 RESTORE 1160:FOR I=0 TO 98:READ E:F%(I)=E:NEXT I
1090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-4096,63,-4096,15,-16384
1100 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,48,12288,252,-1024,255,-1024,1023,-256,1011,16128
1110 DATA 1020,-256,-12289,-61,-1,-1,-1,16383,4032,4080,960,4032,1008,16320
1120 DATA 4092,-64,16383,-64,16335,-64,4032,16320,0,0,0,0,0,0,0,0,240,15360
1130 DATA 1020,-256,-12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12
1140 DATA -16384,3843,0,12480,3840,12480,16320,4032,16320,0,0,0
1150 REM ********************
1160 DATA 0,0,0,0,16383,-4,16383,-4,16383,-4,16383,-196,16383,-4,16383,-196
1170 DATA 16383,-4,16383,-4,4095,-16,15564,-964,13107,16140,-820,-12529,-1,-1
1180 DATA -1,-1,0,0,0,0,16383,-4,12288,4092,13119,3084,12480,3084,13263,-13300
1190 DATA 12339,-13300,12288,3084,16383,-4,4095,-16,15564,-964,12288,3852,-4096
1200 DATA 3855,-1,-1,-1,-1,0,0,0,0,16383,-4,12288,4092,13119,4092,12480,3900
1210 DATA 13263,-12292,12339,-12484,12288,4092,16383,-4,4095,-16,15564,-964
1220 DATA 13107,16140,-820,-12529,-1,-1,-1,-1,0,0,0
1230 DATA -12289,-61,-12289,-61,-16321,15363,48,12288,48,12288,12,-16384,3843,0
1240 REM ********************
1250 DIM G%(98)
1260 RESTORE 1280
1270 FOR I=0 TO 98:READ E:G%(I)=E:NEXT I
1280 DATA 240,240,780,-3316,3087,-1021,3087,3075,3327,-1021,963,3843,195,3852
1290 DATA 63,-16,831,-64,4095,-16,511,-1,63,-49,63,-256,3,-1024,0,0,0,0,0,0,240
1300 DATA 240,1008,1020,1008,-3076,768,1020,-16324,-3844,12300,12528,3072,0,0,0
1310 DATA 60,0,1536,0,4080,-15616,4032,192,960,1008,0,4080,0,16320,240,240,1020
1320 DATA 1020,4092,1023,4092,-3073,3840,1023,-15361,-1,12495,16380,3135,-16
1330 DATA 381,-64,3900,0,384,15,0,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1340 REM ********************
1350 INTERVAL ON:INTERVAL 2:ON INTERVAL GOSUB 1490
1360 CLS:SX=31:SY=15:BX=300:BY=50:GOSUB 1440:MX=0:MY=0:GOSUB 1450
1370 TX=600:TY=180:GOSUB 1460
1380 S$=INKEY$
1390 IFS=1ORS$="4"THENIFMX-10<0THENS=2:GOTO 1380 ELSE GOSUB 1470:MX=MX-10:S=1
1400 IFS=2ORS$="6"THENIFMX+10>600THENSTOP:S=1:GOTO 1380 ELSE GOSUB 1470:MX=MX+10:S=2
1410 IFS=3ORS$="8"THENIFMY-5<0THEN S=4:GOTO 1380 ELSE GOSUB 1470:MY=MY-5:S=3
1420 IFS=4ORS$="2"THENIFMY+5>184THEN S=3:GOTO 1380 ELSE GOSUB 1470:MY=MY+5:S=4
1430 GOSUB 1450:GOSUB 1480:GOSUB 1520:GOSUB 1560:GOTO 1380
1440 PUT@A (BX,BY)-(BX+SX,BY+SY),F%,PSET:RETURN
1450 PUT@A (MX,MY)-(MX+SX,MY+SY),E%,PSET:RETURN
1460 PUT@A (TX,TY)-(TX+SX,TY+SY),G%,PSET:RETURN
1470 LINE  (MX,MY)-(MX+SX,MY+SY),PSET,0,BF:RETURN
1480 IF MX=BX AND MY=BY THEN END ELSE RETURN
1490 LINE (BX,BY)-(BX+SX,BY+SY),PSET,0,BF
1500 BX=INT(RND(1)*600):BY=INT(RND(1)*184)
1510 GOSUB 1440:RETURN
1520 LINE (TX,TY)-(TX+SX,TY+SY),PSET,0,BF
1530 TX=TX+SGN(MX-TX):TY=TY+SGN(MY-TY)
1540 PUT@A (TX,TY)-(TX+SX,TY+SY),G%,PSET
1550 RETURN
1560 IF TX=MX AND TY=MY THEN END ELSE RETURN
```



HELLOW EVERYONE!みなさん　コンニチワ!今月は，FM－7の「小フーガ　ト短調」です。

クラシックの名曲ですから，みなさんも一度は聞かれたことがあるでしょう。

今月のプログラムは，ややゴチャゴチャしていますのでミスのないように入力してください。少しでも間違ってしまうと，音程がずれたり，テンポがずれたりして聞きにくい音楽になってしまいますよ。

さあ，プログラムを入力してすてきな「小フーガ　ト短調」を心ゆくまで味わってくださいネ!

プログラマーから一言

小フーガト短調
for FM－7

Programmed by
高橋　稔之　16才

この曲は「バッハ」が作曲したもので，パイプオルガンで演奏されるものです。曲全体は，ほぼ三重奏になっているのですが，最後のほうが四重奏になっていて「FM－7」では出来ないので，プログラムにあたっては一つ取りました。

音がにごっちゃうよー

パソコンでの音楽演奏を楽しんでいるとき〝音がどうしてもヘンだ〟とか〝音がにごってきたなくなる〟なんて経験をしたことが一度ぐらいはあるんじゃない?

これは，パソコンの機械そのものがチョットおかしいのであって，すぐには直りません。でも，プログラムのしかたによってはなんとかうまくできることがあります。今月号では，こうした音をきれいに出す方法を説明していきましょう（音楽プログラムは，三重奏をしているとします）。

アプローチ1

音楽の主せん律，つまりメロディーの部分はそのままプログラムします。楽譜があれば，そのままプログラムしてよいでしょう。ただし，楽譜にある特殊記号（タイ，スラーなど）については，多少のテクニックを使ってプログラムします。また，同じ音が**2**度以上続くときには，音符と音符の間に休符を入れてみてください。

アプローチ2

三重奏のうち，残りの**2**パート分をプログラムしま

す。たとえば，

①2音を使ってコード演奏にする

②ベース音＋オブリガード演奏をプログラムする

③ベース音＋ドラム演奏にする

④楽譜にある第2パート，第3パートなどをプログラムする

⑤エトセトラ！

などです。③のドラム演奏をするとテクノッぽい演奏ができ，あのYMO風になりますよ。

とにかく，好きなものをプログラムしてください。

アプローチ3

デバックが済んだら，よーく耳をすましてプログラムをRUNしてみましょう。初めは，プログラムミスなどで，演奏が多少ドジるところもありますが，そこは君のレッスンしだいです。このとき，なんとなく音がオカシイところがあったら，その部分をマークします。そして，再度プログラムがきちんとあっているか楽譜などを参考にチェックします。

アプローチ4

プログラムがちゃんとしているのに，「音がオカシイ」，「にごる」というときには，つぎのようなテクニックを使います。

①音がオカシイところの小節のコードを調べる。

これは，楽譜にCとかAmなどと書かれているのがそうです。

②オカシイところの音のデータを，同じコード内の音に変えてみる。

これは少し音楽に強くないと……という感じをうけますが，わりと簡単です。

たとえば，その小節のコードがFだったら

F ⟶ ファ，ラ，ド

の和音ですから，ファ，ラ，ドのどれかに変えてみるとよいことになります。変える音は，アプローチ1でもいったようにメロディー以外の二つの音ですよ。

アプローチ5

アプローチ　4のテクニックを使ってもだめだったときには，

〝オカシイ音を小さくしてしまう〟

という，ゴマカシのテクニックもあります。PLAY文によるプログラムだったら，Vという命令がありますからこれを使います。あまり極端に音を小さくすると，かえってヘンな音になってしまう場合がありますよ。

アプローチ6

最後の手段（チョットオーバーかな？）。オーディオ出力端子から他のパワーアンプに接続してみましょう。

パソコンのスピーカーが小さいと，音がにごって聞こえる場合があります。富士通のFM-7などでは，5cmぐらいの小さなスピーカーですから，低音（ベース音）などはゆがんで聞こえるかもしれません。ラジカセでもOKですから，他のアンプおよびスピーカーに接続してみましょう。

おわりに

以上，簡単な方法を述べましたが，まだまだいろいろな方法があるかもしれません。もし，ボクはこうやったらよくなったことがありましたら，編集部のC．Sコーナーまでおたよりくださいネ！

See you again!!

C．S．コーナーへ投稿してくれるみなさんへ

C．S．コーナーは，みなさんの投稿作品をもとにコンピュータでMUSICしちゃおうというコーナーで，私津久井ひろしをはじめとするスタッフによって連載されています。本コーナーへの投稿には，必ず「C．S．コーナー」とあて先に書いてください。

また，たくさんのプログラムを投稿していただいていますが，中にはあと一歩というものもあります。できましたら，再度チャレンジして投稿してみてはいかがでしょうか？みなさんのよい作品を，お待ちしていますよ。

```
10 WIDTH40,25:CLS
20 SYMBOL (10,10),"Small Fugue",5,5,5
30 SYMBOL (80,70),"G Minor",8,8,2
40 SYMBOL (200,150),"J.S.Bach",3,3,3
50 CONNECT(30,50)-(30,180)-(600,180)-(600,30)-(480,30),6
90 GOSUB 510
100 PLAY "v10t104","v10t104","v10t104"
110 PLAY "o418g4o5d4o4b-4.agb-agf#ad4gdadb-a16g16adg116dga8dab-8agado5dco4b-agb-
agf#agdgao5cde"
120 PLAY "o5116fedfedc#e18do4ao5de116fgfgg8.f32g32agab-agfefagac#agadagac#aga","
o418d4a4f4.edfedc#eo3a4o4do3ao4eo3ao4fe16d16eo3a8"
130 PLAY "o5116fdc#dgdc#dadc#dgdc#d18o4ao5fo4go5eo4fao5dfe-ar8e-dgr8d","o4116d8o
3ao4de8o3ao4ef8edeo3ao4agfedfedc#edo3ao4defgabo5co4b-o5cdco4b-ao5co4b-ab-o5co4b-
agb-"
140 PLAY "o5116co4b-o5cdcagao4b-o5gf#go4ao5f#ef#g2r1o4b-o5dcdo4f#o5dcd","o418agf
#dg4r4r8dgal16b-o5co4b-o5cc8.o4b-32o5c32116dcdedco4b-al8dr8cr8","r2v1214o3go4do3
b-.18agb-agf#ad4gdad"
150 PLAY "116o4go5dcdo4f#o5dcdo414b-o5cdc18r8o4b-r8ar8d116gab-g","18dr8cr8r16116
gf#gr16gf#gr8gf#g116gf#g14dco3b-r4","18b-a16g16ad116g8dga8dab-agadv10o4dco3b-agb
-agf#agdgab-o4cde"
160 PLAY"o418ao5dce116ab-agfedc#18dr8b-r8er4aa2","o4116fedfedc#e18do3ao4de116fgf
gg8.f32g32agab-agfefagac#aga","o314daf4.18edfedc#eo2a4o3do2ao3eo2a"
170 PLAY "o518a1a2116agab-agfe","o4116dagac#agafdc#dgdc#dadc#dgdc#df8edc#8.d","1
8o3fe16d16eo2ao3d116o2ao3de8o2ao3ef8ed18eo2ao3do2ga4"
180 PLAY "o518f2r8dgfe-2ecfe-116d4dgf#gc4co4b-ao5c","o218do4ao5dco4b-2b-go5co4b-
a2a4g2f#4","v10o4116dcdedco3b-agfgagfe-do4co3b-o4cdco3b-agfe-fgfe-dco2b-o3b-o4cd
e-r16o3ab-o4cd"
190 PLAY "o4116b-agb-agf#agdef#gdgab-gb-o5cdo4ao5dco4b-4.a8","o418gr1r2o2go3gf",
"o314go4do3b-4.a8116gb-agf#gefgdefgdab-"
200 PLAY "o418gb-agf#ad4gdadb-a16g16ad","o3116b-o4co3b-o4cc8.o3b-32o4c32dcde-dco
3b-ab-o4dcdo3f#o4dcdo3go4dcdo3f#o4dcd","o318e-r8o2e-r8do3dd4d1"
210 PLAY "o4116g8dga8dab-8agado5dco4b-agb-agf#agb-o5cde-o4b-ag","o3116b-gf#go4co
3gf#go4do3gf#go4co3gf#gg8b-8o4co3b-ao4co3b-4b-o4dco3b-","o3d1d2d4c4"
220 PLAY "o4116f#ab-o5cdo4agfe-gab-o5co4gfe-dfgab-o5dco4b-ao5cde-fgfe-","o3116b-
4b-o4co3b-ag4gb-agf418fefe-dc","o3c4o4b-214ab-8a8gfr4"
230 PLAY "o5116dfe-dco4b-ao5co4b-fgab-o5co4b-o5cdedee8.d32e32fe-fgfe-dc","o3b-4r
2r8o418co3b-o4dco3b-ao4cr8f","o2b-4r4r818o4co3b-ag2f4f4"
240 PLAY "116o5dfe-fo4ao5fe-fo4b-o5fe-fo4ao5fe-fdo4b-ab-o5e-o4b-ab-o5fo4b-ab-o5e
-o4b-ab-","o411ff","18o3b-fo4co3fo4d116co3b-o4c8o3f8b-8fb-o4c8o3fo4cd8co3b-o4co3
fo4fe-"
250 PLAY "o4116b-o5cdo4b-o5f-dce-dcde-dco4b-o5dco4b-o5co4b-ao5co4b-ab-o5co4b-agb
-","o4f2r2r1","o4116dco3b-o4dco3b-o4co318b-o4gr8o3gao4fo3r8fgo4fce"
260 PLAY "o418ao5fr8o4a-go5e-r8o4gfo5dr8o4f116e-go5co4b-agfe-","o4116fe-fgfe-dfe
-de-fe-dce-dcde-dco3b-o4dco3b-o4cdco3b-ao4c"
270 PLAY "o4116de-fgab-o5co4ab-fgab-o5co4b-o5cdedee8.d32e32fe-fgf8f8","o3116b-o4
cdo3b-o4cde-cdco3b-o4cde-de-fgfgg8.f32g32agab-agfe-","o214b-fd4.c818o2b-o3dco2b-
ao3co2f4"
280 PLAY "o511ff","o4116dfefo3ao4fe-fo3b-o4fe-fo3ao4fe-fdb-ab-e-b-ab-fb-ab-f-b-a
b-","18o2b-fo3co2fo3d116co2b-o3c8o2f8b-8fb-o3c8o2fo3cd8co2b-o3c8o2f8"
290 PLAY "116o5fe-fgc8cab-ab-o6co5b-agee-de-fe-dco4b-o4agab-agfe-","o4116b-o5dco
4b-agfe-d218do3go4co3b-a2","o318de-fo2fo4r8fb-ag2gcag"
300 PLAY "o5116dcde-dco4b-ao5gfga-gfe-dco4b-o5cdcde-cf4fa-gf","o318afb-ag2ge-a-g
f4g4","o4f218fo3b-o4gfe-2116e-e-dco3b4"
310 PLAY "o5116e-2e-cde-fga-fo4bo5cdo4bg8r8o5c4g4","o3116ggabo4cde-co3a-218gab4o
4co2g2","o4c4r4o2f8o418ca-ff4116ffe-de-dce-dco3bo4d"
320 PLAY "o518e-4.dce-dco4bo5do4g4o5co4go5do4g","o4116co3go4cde-fe-fge-cga-fga-d
e-dco3bo4do3g2","18o2cgo3cde-4f4116g4ggfge-gfgo2bo3gfg"
330 PLAY "o5116e-8dcd8o4g8o5c8o4go5cd8o4go5de-8dcdo4go5gfe-dce-dco4bo5d","o3g1g2
116g8o4g8fe-df","116o3cgfgo2bo3gfge-o4co3bo4co3fo4co3bo4co3go4co3bo4co3gbab18ce-
fg"
340 PLAY "o5116cge-gce-o4gb-ao5co4ao5co4face-do5fdfo4b-o5do4fagb-gb-e-go3b-o4d",
"o3c4r818ge-cf4r4r8fdo2b-o3e-4","o4e-r4r818co3afb-2b-b-ae-"
350 PLAY "o4116co5e-ce-o4ao5co4egf#af#adf#o3ao4c18o3b-o4go3ao4f#gr4","o3a218aaf#
dg4r4116gb-ago4do3ado4c","r8o318e-co2ao3d4r4116o2gb-ago3do2ado3co2b-8o3d8o2f#8o3
d8"
360 PLAY "116o4gb-ago5do4ado5co4b-o5dco4b-o5fco4fo5e-dfe-dgdo4go5egfeaeg","18o3b
-o4do3ao4ddgcfffdgggea","14o3gf#gab-bo4cc#"
370 PLAY "14o5f#g8a8b-2b-a2ggf#o3go4d","o4116ao5e-dco4b-o5do4ao5do4go5a-gf#gfe-d
e-2d-c2o3b-o5dco4b-ab-ga","o418d4ef#g4ab-116o5co4gfe-o5co4afab-fe-db-gegaedcaf#d
f#o3gb-o4dgf#gef#"
380 PLAY "r8116o5d8g8a8b-agaf#gf#gagf#edco4b-ab-o5dcdo4f#o5dcd","116o4b-o5co4b-o
5cde-dc18o4b-o5dco4b-a4r8o3f#gr8o4cr8","o318b-4.agb-agf#ad4gdad"
390 PLAY "o4116go5dcdo4f#o5dcdo4b-gf#go5co4gf#go5do4gf#go5co4gf#g18b-o5go4ao5f#g
1.","o318b-r8o4cr8o3b-r8ar8gr8ar8gb-o4co3ab1.","o3116b-8aga8d8g8dga8dab-ag18adge
-cdo4d1."
400 LOCATE 9,24:PRINT "Reperformance ? [Y/N]";
410 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB500:GOTO 90 ELSE IF A$="N" OR A$="n"
 THEN GOSUB500:GOTO 420 ELSE 400
420 GOSUB 510:LOCATE 0,25:FOR I=0 TO 25:PRINT:FOR J=0 TO 1000:NEXT:NEXT:LOCATE 5
,20:PRINT "Progrum by Toshiyuki Takahashi":LOCATE20,22:PRINT "1983年9月30日":GOSUB5
10:CLS:END
500 LINE(0,190)-(630,200),PSET,0,BF:RETURN
510 FOR J=0 TO 5000:NEXT:RETURN
```





ステキな作品をありがとう!!

ブルブル……，もう2月だというのに，外はあい変わらずの寒さだ。ワシくらいの年になると，外出のときにはまだまだコートを手離せなくて困ったもんだ。

それにしても，毎月このコーナーで紹介する作品をみてると，ずいぶん立派な作品が登場するようになったな。これもみな，読者のみんなの努力の結果——。さて今月もまた，ステキな作品が登場するぞ。

(ミニ) グラフィック・エディタ(SMC-70)　スパイラル

このプログラムは，SMC−70を使って，画面に自由にグラフィックを描き，データとして保存が可能なツールです。

●特　徴

サークル・ボックス・ペイントが，コマンドとして定義されている。カセット・テープへの，データのセーブができる。ジャンプ・テーブルのか所を変更することで，コマンドの追加ができる。

●使いかた

第1表を参照してください。

ハイド氏：このプログラムは，グラフィック・ルーチンの組み合わせでできてるんだ。構造は簡単なもので，まず初期設定を終えると，1350行へ行ってコマンド待ちになる。つぎにコマンドが入力になると，ドット，ライン，サークル等のルーチンへとんで処理が行なわれる。そして，最後にデータ保存へととぶんだ。

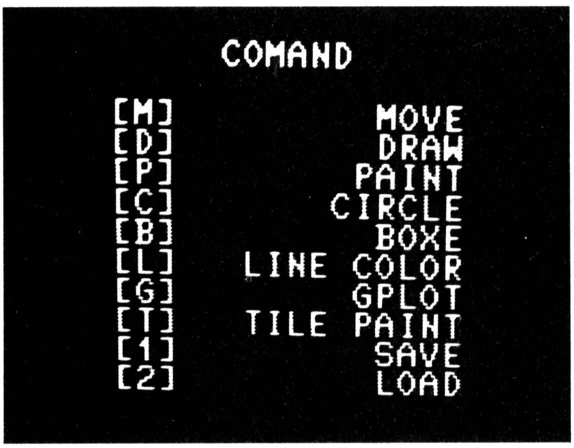
ひととおりの処理が終われば，メニューにもどって，あとは同じ手順のくり返しだ。

ジキル博士：ふむふむ，えっ，もう終わったって!?

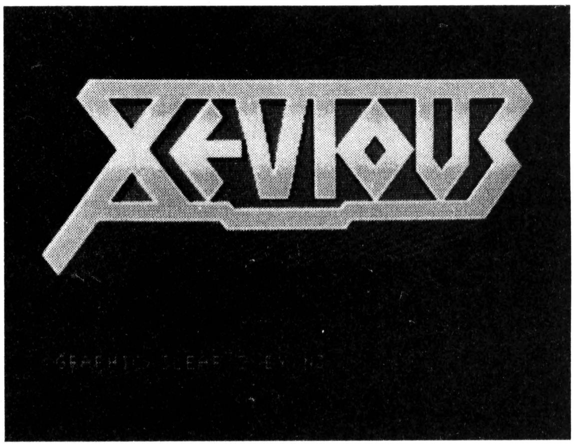
《第１表》コマンド命令表

コマンド	使いかた
[M]（MOVE）	開始点にカーソルを移動し，リターン・キーを押す。つぎに，もう１点を指定してリターン・キーを押すとラインが引ける。
[D]（DRAW） [S]（SCALE） [L]（LINE） [A]（ANGLE） [Z]（AMEND）	さらに，四つのコマンドがある。 一度に進むドット数を設定する DRAW大によってラインを引く 座標軸の回転 DRAW文によって，ドットのひずみを補正する
[P]（PAINT）	カーソルをペイントする位置に動かし，リターン・キーを押す。行，ペイントの色，境界線の色を入力する
[C]（CIRCLE）	中心をカーソルで指示し，XY軸のラインがでたら，カーソルでドット数を決め，リターン・キーを押す
[B]（BOX）	カーソルで４角形の対角線を指定し，リターン・キーを押す
[L]（LINE COLOR）	カラー・バーが表示されるので，それによってラインの色とカーソルの色を入力する
[G]（G-PLOT）	カーソルで点を打つ位置に動かし，リターン・キーを押す。二度押すと，コマンド表示モードにもどる
[T]（TILE PAINT）	Bコマンドのように２点を指定し，カラー・バーを見て使用する２色を入力する
[1]（SAVE）	データをカセット・テープにセーブする。レコーダを録音状態にし，ファイル・ネームを６文字以内で入力する。データは，20分割されてセーブされる
[2]（LOAD）	カセット・テープのデータをロードする。ファイル・ネームを６文字以内で入力する。ロード終了は，ファイル・ネームの最後に"T"が表示される

※カーソル移動中にスペース・キーを押すと，現在のカーソルの位置が表示され，もう一度押すともとにもどる



《写真１》コマンドの表示



《写真２》サンプルのグラフィック画面 © namco

ミニグラフィック・エディタのプログラム・リスト

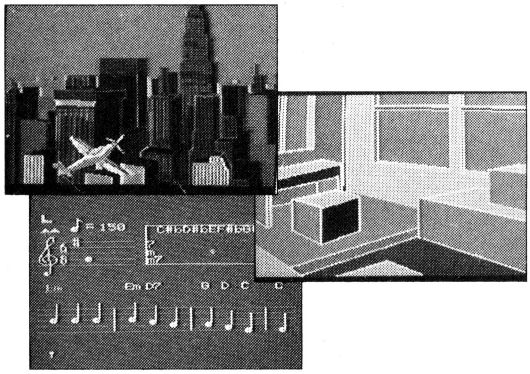
```
10 GOSUB 1250:GOTO 1350
20 A$=INKEY$
30 IF A$=CHR$(151) THEN 90
40 IF A$=CHR$(156) THEN 100
50 IF A$=CHR$(150) THEN 140
60 IF A$=CHR$(153) THEN 150
70 IF A$=" " THEN GOSUB 250
80 IF A$=CHR$(13) THEN 240 ELSE 20
90 GPUT(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):AY=AY-1:BY=BY-1:GOTO 110
100 GPUT(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):AY=AY+1:BY=BY+1
110 IF BY=>194 THEN AY=194
120 IF BY<=4 THEN AY=4
130 GOTO 180
140 GPUT(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):AX=AX-1:BX=BX-1:GOTO 160
150 GPUT(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):AX=AX+1:BX=BX+1
160 IF BX<=4 THEN AX=4
170 IF BX=>314 THEN AX=314
180 IF BX<0 THEN BX=0
190 IF BX=>319 THEN BX=319
200 IF BY<0 THEN BY=0
210 IF BY>199 THEN BY=199
220 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0)
230 LINE(BX-4,BY)-(BX+5,BY),C2:LINE(BX,BY-4)-(BX,BY+5),C2:GOTO 20
240 GPUT(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):RETURN
250 CCOLOR 1,2:PRINT (0,23)"X=";BX;"      Y=";BY;
260 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN CCOLOR 1,0:CCLEAR:RETURN :ELSE GOTO 260
270 '----- MOVE -----
280 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:X1=BX:Y1=BY
290 GOSUB 20:X2=BX:Y2=BY:IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN 1350
300 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C1:GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0)
310 X1=X2:Y1=Y2:GOTO 290
320 '----- DRAW -----
330 GOSUB 1630
340 A$=INKEY$
350 IF A$="S" THEN 390
360 IF A$="A" THEN 430
370 IF A$="L" THEN 480
380 IF A$="Z" THEN 450 ELSE 340
390 CCOLOR 1,2
400 PRINT (0,22)" Scale is ";C;" now ! "
410 PRINT (0,23)" Input scale ! "
420 INPUT C:DRAW"S(C)":CCOLOR 1,0:CCLEAR:GOTO 1350
430 CCOLOR 1,2:PRINT (0,23)"Angle is ";D;" now !!"
440 PRINT (0,24)"Input angle !":INPUT D:CCOLOR 1,0:CCLEAR:GOTO 1350
450 CCOLOR 1,2:PRINT (0,23)" Do you amend ? [Y/N] "
460 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN E=1 ELSE IF A$="N" THEN E=0 ELSE 460
470 CCOLOR 1,0:CCLEAR:GOTO 1350
480 CCOLOR 1,0:CCLEAR
490 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0)
500 GOSUB 20:CX=BX:CY=BY:IF E=1 THEN CX=BX-34
510 DRAW"Z(E)m(CX),(CY)C(C1)"
520 A$=INKEY$
530 IF A$=CHR$(151) THEN DRAW"S(C)A(D)U"
540 IF A$=CHR$(156) THEN DRAW"S(C)A(D)D"
550 IF A$=CHR$(150) THEN DRAW"S(C)A(D)L"
560 IF A$=CHR$(153) THEN DRAW"S(C)A(D)R"
570 IF A$=CHR$(13) THEN 580 ELSE 520
580 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOTO 1350
590 '----- GPLOT -----
600 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:X1=BX:Y1=BY:GPLOT(X1,Y1),C1
610 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:X2=BX:Y2=BY
620 IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN 630 ELSE GPLOT(X2,Y2),C1:X1=X2:Y1=Y2:GOTO 610
630 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOTO 1350
640 '----- PAINT -----
650 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:GOSUB 1180
660 PRINT (0,22)" Input color ! ":INPUT C3
670 PRINT (0,23)" Input bovndary color ! ":INPUT C4:GOSUB 1230
680 PAINT(BX,BY),C3,C4:GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOTO 1350
690 '----- CIRCLE -----
700 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:X1=BX:Y1=BY:X2=BX:Y2=BY
710 GGET(0,BY)-(319,BY),F%(0):GGET(BX,0)-(BX,199),G%(0)
720 A$=INKEY$
730 IF A$=CHR$(151) THEN 780
740 IF A$=CHR$(156) THEN 800
750 IF A$=CHR$(150) THEN 820
760 IF A$=CHR$(153) THEN 840
770 IF A$=CHR$(13) THEN 860 ELSE 720
780 GPUT(BX,0)-(BX,199),G%(0):Y1=Y1-1:Y2=Y2+1:LINE(BX,Y1)-(BX,Y2),C2
790 GOTO 720
800 GPUT(BX,0)-(BX,199),G%(0):Y1=Y1+1:Y2=Y2-1:LINE(BX,Y1)-(BX,Y2),C2
810 GOTO 720
820 GPUT(0,BY)-(319,BY),F%(0):X1=X1-1:X2=X2+1:LINE(X1,BY)-(X2,BY),C2
830 GOTO 720
840 GPUT(0,BY)-(319,BY),F%(0):X1=X1+1:X2=X2-1:LINE(X1,BY)-(X2,BY),C2
850 GOTO 720
860 GPUT(0,BY)-(319,BY),F%(0):GPUT(BX,0)-(BX,199),G%(0)
870 X1=ABS(BX-X1):Y1=ABS(BY-Y1):CIRCLE(BX,BY),X1,Y1,C1:GOTO 1350
880 '----- BOXE -----
890 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:X1=BX:Y1=BY:DX=AX:DY=AY
900 GGET(DX-4,DY-4)-(DX+5,DY+5),H%(0)
910 LINE(X1-4,Y1)-(X1+5,Y1),C2:LINE(X1,Y1-4)-(X1,Y1+5),C2
920 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:X2=BX:Y2=BY
930 GPUT(DX-4,DY-4)-(DX+5,DY+5),H%(0):IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN 1350
940 BOXE(X1,Y1)-(X2,Y2),C1:GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOTO 1350
950 '----- TILING -----
960 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:X1=BX:Y1=BY:DX=AX:DY=AY
970 GGET(DX-4,DY-4)-(DX+5,DY+5),H%(0)
980 LINE(X1-4,Y1)-(X1+5,Y1),C2:LINE(X1,Y1-4)-(X1,Y1+5),C2
990 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOSUB 20:X2=BX:Y2=BY
1000 GPUT(DX-4,DY-4)-(DX+5,DY+5),H%(0):GOSUB 1180:CCOLOR 1,2
1010 PRINT (0,22)" Input two color !! ":INPUT C3,C4:GOSUB 1230
1020 IF X1>X2 THEN SWAP X1,X2
1030 IF Y1>Y2 THEN SWAP Y1,Y2:X=X1 ELSE X=X1
1040 GPLOT(X,Y1),C3:IF X=X2 THEN 1060 ELSE X=X+1:GPLOT(X,Y1),C4
1050 IF X<X2 THEN X=X+1:GOTO 1040
1060 GGET(X1,Y1)-(X2,Y1),I%(0):X=X1
1070 GPLOT(X,Y1+1),C4:IF X=X2 THEN 1090 ELSE X=X+1:GPLOT(X,Y1+1),C3
1080 IF X<X2 THEN X=X+1:GOTO 1070
1090 GGET (X1,Y1+1)-(X2,Y1+1),J%(0):Y=Y1
1100 GPUT(X1,Y)-(X2,Y),I%(0):IF Y=Y2 THEN 1120 ELSE Y=Y+1
1110 GPUT(X1,Y)-(X2,Y),J%(0):IF Y<Y2 THEN Y=Y+1:GOTO 1100
1120 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GOTO 1350
1130 '----- LINE COLOR -----
1140 GOSUB 1180:CCOLOR 1,2:PRINT (0,22)" Input line color ! "
1150 INPUT C1:C1=C1 MOD 16
1160 PRINT (0,23)" Input cursor color ! ":INPUT C2:C2=C2 MOD 16
1170 GOSUB 1230:GOTO 1350
1180 '----- COLOR BAR [1] -----
1190 GGET(8,8)-(201,23),K%(0):FOR L=8 TO 16 STEP 8:FOR M=8 TO 176 STEP 24
1200 BOXF(M,L)-(M+25,L+7),C5:C5=C5+1:BOXE(M,L)-(M+25,L+7),7:NEXT M,L
1210 CCOLOR 1,2: PRINT (1,0)" 0  1  2  3  4  5  6  7 "
1220 PRINT (1,3)" 8  9  10 11 12 13 14 15":RETURN
1230 '----- COLOR BAR [2] -----
1240 CCOLOR 1,0:CCLEAR:GPUT(8,8)-(201,23),K%(0):RETURN
1250 '------ PREPARE ------
1260 CCOLOR 1,0:CCLEAR:FONT RESET:CURSOR OFF
1270 GMODE 1:CONSOLE 40,22,3,1:DEF INT A-Z
1280 DIM A%(25),K%(1600),H%(25),F%(80),G%(50),I%(80),J%(80)
1290 AX=160:AY=100:BX=160:BY=100:C1=7:C2=7:C3=7:C4=7:C=1:E=0
1300 GGET(AX-4,AY-4)-(AX+5,AY+5),A%(0):GGET(8,8)-(201,23),K%(0)
1310 CCOLOR 1,2:PRINT (0,22)" GRAPHIC CLEAR ? [Y/N] ":CCOLOR 1,0
1320 A$=INKEY$
1330 IF A$="Y" THEN GCLEAR:CCLEAR:RETURN
1340 IF A$="N" THEN CCLEAR:RETURN ELSE 1320
1350 '----- COMAND -----
1360 CCOLOR 1,0:CCLEAR:CCOLOR 1,2
1370 PRINT (0,0)"                        "
1380 PRINT (0,1)"       COMAND           "
1390 PRINT (0,2)"                        "
1400 PRINT (0,3)" [M]            MOVE "
1410 PRINT (0,4)" [D]            DRAW "
1420 PRINT (0,5)" [P]           PAINT "
1430 PRINT (0,6)" [C]          CIRCLE "
1440 PRINT (0,7)" [B]            BOXE "
1450 PRINT (0,8)" [L]      LINE COLOR "
1460 PRINT (0,9)" [G]           GPLOT "
1470 PRINT (0,10)" [T]      TILE PAINT "
1480 PRINT (0,11)" [1]            SAVE "
1490 PRINT (0,12)" [2]            LOAD "
1500 PRINT (0,13)"                       "
1510 CCOLOR 1,0
1520 A$=INKEY$
1530 IF A$="M" THEN CCLEAR:GOTO 270
1540 IF A$="D" THEN CCLEAR:GOTO 320
1550 IF A$="P" THEN CCLEAR:GOTO 640
1560 IF A$="C" THEN CCLEAR:GOTO 690
1570 IF A$="B" THEN CCLEAR:GOTO 880
1580 IF A$="L" THEN CCLEAR:GOTO 1130
1590 IF A$="G" THEN CCLEAR:GOTO 590
1600 IF A$="T" THEN CCLEAR:GOTO 950
1610 IF A$="1" THEN CCLEAR:GOSUB 1740:GOTO 1350
1620 IF A$="2" THEN CCLEAR:GOSUB 1800:GOTO 1350 ELSE 1520
1630 '----- DRAW COMAND -----
1640 CCOLOR 1,2
1650 PRINT (0,0)"                  "
1660 PRINT (0,1)"  DRAW COMAND     "
1670 PRINT (0,2)"                  "
1680 PRINT (0,3)" [S]       SCALE "
1690 PRINT (0,4)" [L]        LINE "
1700 PRINT (0,5)" [A]       ANGLE "
1710 PRINT (0,6)" [Z]       AMEND "
1720 PRINT (0,7)"                  "
1730 RETURN
1740 '------ SAVE -----
1750 PRINT (0,23)" Input file name ! ":INPUT B$:B$=LEFT$(B$,6):CCLEAR
1760 FOR N=0 TO 9
1770 C$=CHR$(N+65):C$=B$+" "+C$:GGET(0,N*20)-(319,N*20+19),K%(0)
1780 GGET(0,N*20)-(319,N*20+19),K%(0)
1790 OPEN /S C$:FOR O=0 TO 1600:SEND K%(O):NEXT O:CLOSE :NEXT N:RETURN
1800 '----- LOAD -----
1810 PRINT (0,23)" Input file name ! ":INPUT B$:B$=LEFT$(B$,6):CCLEAR
1820 FOR P=0 TO 9:C$=CHR$(P+65):C$=B$+" "+C$:OPEN /R C$
1830 FOR Q=0 TO 1600:RECEIVE K%(Q):NEXT Q:CLOSE
1840 GPUT(0,P*20)-(319,P*20+19),K%(0):NEXT P:RETURN
```

RX-78をより楽しく使おう!! ソフト3種新発売《バンダイ》

RX－78をもっと活用したい人のために，汎用ソフト，グラフィックソフトが3種発売になりました。

「システム・プログラム（Z－80・アセンブラ）」はアセンブラ言語が直接使えて，編集・変換・修正機能が一体化。価格は28,000円です。

「アニメーション・グラフィックス」「3Dグラフィックス」では，ジョイスティック操作によりプログラミングなしで簡単に絵が動かせ，速く美しいグラフィックが可能。価格はともに 7,800円で，3種ともカセット・インターフェイスがついています。

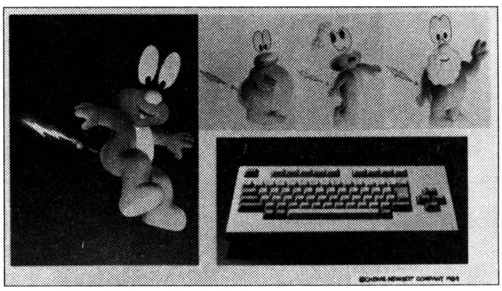


ユーモアうさぎ「スペーシー」君のソフトをつくろう! 三菱MSXソフト・コンテスト

MSXパソコン**「ML－8000」**の発売を記念して，三菱では，商品キャラクタ**「スペーシー」**を使ったおもしろソフトコンテストを実施中です。**「スペーシー」**は今米国で人気の漫画家モスコビッツ氏の作品で，かわいいウサギのアニメ。本人のほかパパ，妹，おじいさんの家族構成になっています。こうしたファミリーイメージのキャラクタを生かしたムービング・プログラム，ゲーム・プログラムを作ってもらおうというもので，使用機種は**MSX標準システム（RAM32KB以内・データレコーダ使用）**となっています。

プログラム・テープに住所・氏名・電話番号を明記して右記に送ってください。入賞作品の著作権は三菱電機に帰属し，音楽ロボット「ロボティ」などプレゼントが待ってますよ。しめ切りは**3月末日**です。

〒100 東京都千代田区丸の内2－2－3 **三菱電機㈱電子商品事業部「スペーシーおもしろソフト・コンテスト係」（TEL 03－218－3134）**



▲MSXパソコン「ML－8000」

これからのビジネスマンに!! ブックサイズのコンピュータ ザ・サクセス by SORD



▲IS－11

ソフトウェアを統合し，データの有効利用を目指すという方針でSORDがA4サイズのパソコン**「ザ・サクセス」**（IS－11)を発表しました。マルチウィンドウ，ビットマップ機能を備え，最大64K（標準24K）メモリ内蔵。マイクロカセットはTOS（テープ・オペレーティング・システム）により，フロッピーディスクと同じ使い方ができます。拡張性も高く，オプション・実用ソフトも豊富です。本体は価格179,000円で，ビジネスマン向きといえそう。

Basic Magazine
Hot Information

東海クリエイトから新作実務ソフト

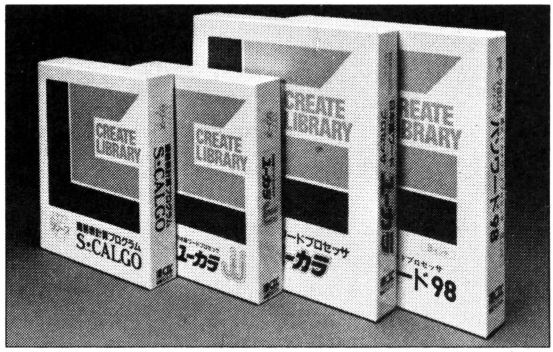
パーソナルＯＡ用ソフトウエアを発売して好評の**東海クリエイト**から，新作実用ソフト４種(６機種対応)が発売になりました。

「ユーカラ」は日本語ワードプロセッサ。各機種の互換性もあって価格は28,000円です。

《機種対応表》

商品名	機種	媒体
ユーカラ	PC－9800	8 インチ、5 インチ2D、5 インチ2 DD
	PC－8800	5 インチ2D
	MZ－5500	5 インチ2D
パソワード98	PC－9800	8 インチ、5 インチ2D、5 インチ2 DD
ユーカラ JJ	X1	DISK(3 インチ)、TAPE
S・CALGO	X1	DISK(3 インチ)、TAPE

英文・カナワードプロセッサ**「パソワード98」**は38,0000円となっています。

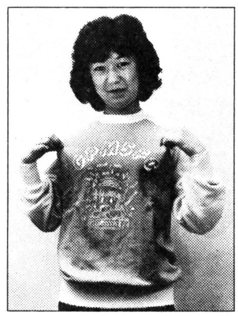


新発売のソフト４種

M5トレーナープレゼント!!
ゲームパソコンM5ファンクラブ―GPM5FC―

以前にもベーマガで紹介した**「ゲームパソコンＭ５ファンクラブ」**がオリジナル・トレーナーをつくりました。優秀なプログラムやお便りを送った会員にプレゼントされるものですが，なかなか好評のため，販売もするとのことです。値段は一着5,500円，サイズはS.M.L とあります。発売を記念して，ベーマガのＭ５ユーザーにも５着プレゼントしてくれました。ご希望のかたはサイズ明記の上，**ベーマガ編集部「トレーナープレゼント」**係まで。しめ切りは２月末日です。

なお，トレーナーの販売は〒100 東京都千代田区有楽町２－３－４渡辺ビル６～７Ｆ㈱テーエイケイ・リサーチ・センターまで。


▶ユニークなオリジナル・トレーナー。クラブではキャラクタの女の子のネームを募集中です

で・ば・ぐ

ごめんなさいっ！と最初にあやまってしまいます。今月も，このコーナーをつくってしまいました。

★１月号P.113MZ-5500用「MOON PANIC」にリストのぬけがありました。

```
10 A=5:DIM A(40,25),X(A),Y(A),XX(A),YY(A),C(A),N(A),M(A),F(A),UP$(1),TE$(1)
11 C$=STRING$(CHR$(8),8)
12 LE$=CHR$(24)+"("+CHR$(24)+"x"+CHR$(24)+"x█"
13 RI$=CHR$(24)+CHR$(28)+CHR$(24)+"█x"+CHR$(24)+"█b"
14 UP$(0)=CHR$(24)+"<"+CHR$(26)+"<X"+CHR$(24)+"$ "
15 UP$(1)=CHR$(24)+"<"+"X<"+CHR$(26)+CHR$(24)+"$ "+CHR$(4)
16 DA$=CHR$(24)+"<"+CHR$(24)+"Z<"+CHR$(24)+"Z<"
17 TE$(0)="$B┼r$j"
18 TE$(1)="↓B┼r$$"
19 WI$=CHR$(24)+"x|█"+CHR$(24)+CHR$(24)+"xF"
20 REM
25 TEMPO 7:HS=5000
40 CONSOLE C00,VH,GH
45 S=0:Q=32:MA$=RI$
50 FOR I=1 TO 38:FOR J=4 TO 22:A(I,J)=0:NEXT J,I
51 PRINT "●"
52 GOSUB 10000
55 FOR I=4 TO 24 STEP 4:CURSOR 1,I:PRINT STRING$("█",38);:CURSOR 1,I-1:PRINT STR
ING$(" ",38);:MUSIC "C0"
60 FOR J=1 TO 38:A(J,I-1)=1:A(J,I)=-1:NEXT J,I
80 FOR I=1 TO 5
```

★２月号P.33FM-7/8用「LEAD MAN」のリスト中，1180行と1190行が消えてしまいました。つぎのようにてい正してください。

```
1180 AD=AD+1 :HX(AD)=HX(AD-1)+VX
1190 HY(AD)=HY(AD-1)+VY
```

★２月号P.97MZ-700用「スーパー・テニス・ゲーム」で以下の行をてい正してください。

290　LOCATE0，18 [:] PRINT――

1060 ――THEN 1060 ELSE 90 →

　　ELSE [100]

★２月号P.138SC-3000LEVELⅢ用「JUMPING CA

R」のリストが一部ぬけていました。

```
1030 BC=0:SD=0:BO=0
1040 TIME$="00:00:00"
1050 SCREEN 2,2
1060 GOTO 70
1070 IF M1<Y+10 AND M1>Y-1 THEN Y=M1-5
:GOTO 1100
1080 IF M4<Y+10 AND M4>Y-1 THEN Y=M4-5
:GOTO 1100
1090 GOTO 960
1100 Y=Y+5
1110 IF X2=1 OR X2=5 OR X2=9 THEN S5=S
5+1:GOTO 470
1120 Y=Y-4:GOSUB 1190:GOTO 470
1130 IF M2<Y+10 AND M2>Y-1 THEN Y=M2-5
:GOTO 1160
1140 IF M3<Y+10 AND M3>Y-1 THEN Y=M3-5
:GOTO 1160
1150 GOTO 960
1160 Y=Y-5:BEEP
1170 IF X2=3 ORX2=7 OR X2=11 THEN S4=S
4+1:GOTO 470
1180 Y=Y+4:GOSUB 1190:GOTO 470
1190 IF Y<70 AND Y>55 THEN Y=65:GOTO 1
260
1200 IF Y<130 AND Y>115 THEN Y=125:GOT
O 1260
1210 IF Y<45 AND Y>30 THEN Y=40:GOTO 1
280
1220 IF Y<170 AND Y>155 THEN Y=165:GOT
O 1260
1230 IF Y<155 AND Y>140 THEN Y=150:GOT
O 1280
1240 IF Y<85 AND Y>70 THEN Y=80:GOTO 1
280
1250 GOTO 960
1260 S4=0:S5=0:IF X2=0 OR X2=4 OR X2=8
 OR X2=12 THEN 960
1270 RETURN
1280 S4=0:S5=0:IF X2=2 OR X2=6 OR X2=1
0 THEN 960
1290 RETURN
1300 SC=SC+(50-W)
1310 FOR R1=0 TO 50-W
1320 COLOR2
1330 B4=B4+1:CURSORB4,10:PRINT"|"
1340 NEXT:W=49:BO=BO+10
1350 IF SC>150 THEN SD=SD+SC:GOTO 30
1360 GOTO 800
```

★2月号P.168 PC-6001/m kII用「月の満ち欠け」のリストにぬけがありました。以下をつけ加えてください。

```
7100 IFF>=155ANDF<200THENE=5:RET
URN
7110 IFF>=200ANDF<225THENE=6:Q=1
:RETURN
```

明日こそは　なくしてみたい　で・ば・ぐかな

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソード**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12京橋Ｋ－１ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８販推部……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13　半導体統轄営業部……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **Ｅ.Ｓ.Ｄラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3Ｆ……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松　1-1-11 住友東新橋ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）ＯＡ事業部………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三洋電機特機情報機器事業部ＯＡ企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６　新宿住友ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座３－３－１……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部…………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第５ビル……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係

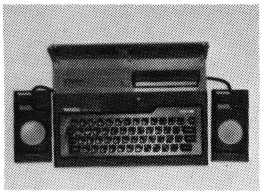
■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200／MZ－5500（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：ＰＣ－6001／ＰＣ－8001mkII／ＰＣ－8801／ＰＣ－2000／ＰＣ－9800／ＰＣ－8200／ＰＣ－6001mkII
- **日立家電**：MB－6890(レベルIII)／ＭＢ－6885(ベーシックマスタ・ジュニア)／マーク５
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：ＴＲＳ－80
- **東芝**パソピア(PA－7010/7012)／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：ＪＲ－100／ＪＲ－200／ＪＲ－300
- **三井物産**：ZX－81
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
- **三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
- **ＥＰＳＯＮ**：HC－20
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード**：Ｍ－５
- **ソニー**：ＳＭＣ－70／ＳＭＣ－777
- **セガ**：ＳＣ－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
- **バンダイ**：GUNDAM

TAKARA(SORD)
ゲームパソコン M-5

ゲームパソコンM-5
充実のセット ￥49,800
ゲームパソコンM-5pro
選べるセット ￥39,800
ゲームパソコンM-5jr
ゲーム派のセット ￥29,800

（セット仕様については御問い合わせ下さい。全てジョイパッドは別売です。）



■専用ゲームカートリッジ
No.1 ディグダグ　No.2 タンクバタリアン
No.3 ボスコニアン　No.4 ギャラックス
No.5 パワーパック　No.6 ワープ&ワープ
No.7 スーパーコブラ　No.8 ガッタンゴットン
No.9 ムーンパトロール　No.10 ステップアップ
No.11 プーヤン　No.12 ボクシング
No.13 発売未定　No.14 リアルテニス
No.15 ワードメイズ　No.16 ワンダーホール
No.18 アップアップバルーン
※麻雀とマッピーは、2月～3月にかけて発売予定
各￥4,800

■シュミレーション(B-G用)
No.1 太陽系艦隊
No.2 火星軌道上の勝利
No.3 オペレーションモール
No.4 コマンドチーム
各￥5,200

■￥2,800シリーズ ゲームカートリッジ
B-1 フルーツサーチ
B-2 ドラゴンアタック
B-3 ピントチェイサー
各￥2,800

￥1,800シリーズゲームカセットもあります。

FALC ￥9,800
10コのコマンドで簡単操作。対話式でグラフを即時作成。こんなに簡単に使えるなんてさすがソードのPIPS。

BASIC-G ￥9,800
ゲームプログラムを作るなら絶対にM-5用BASIC-G

BASIC-F ￥9,800

ジョイスティック ￥3,500

拡張BOX ￥17,800
機能拡張に不可欠！

プリンター ￥49,800
感熱式80ケタサーマル。グラフィックもOK！

32K拡張RAM ￥12,000
メモリーオーバーもこれで解決。
※必ず拡張BOXが必要。

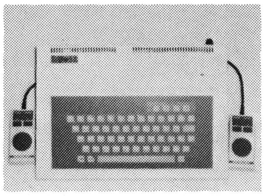
フロッピーディスク ￥74,800
※必ず拡張BOX（￥17,800）とBASIC-F（￥9,800）が必要です。

●弊社取扱いのM-5用商品は全てタカラ経由商品です。

TAKARA（SORD）ゲームパソコンM5 お絵かきコンテスト

優秀作者10名に，FALCをプレゼント！
応募方法…M5シリーズパソコンを使ってテレビ画面に絵がかけたら，カセットテープにセーブして，住所・氏名・年令を明記のうえ，下記本社コンテスト係まで郵送して下さい。しめ切り… 昭和59年2月28日まで。
※発表は，賞品の発送をもって代えます。応募作品は，返却できません。

TOMY ぴゅう太



ぴゅう太 完売記念セール
ぴゅう太関連商品￥4,800以上御買い上げの方に、ぴゅう太用オリジナルプログラム集を1冊プレゼント！
▶締切 昭和59年3月31日
※ぴゅう太本体は品切れです。

■専用ゲームカートリッジ
No.1 ボンブマン　No.2 モンスターイン
No.3 店頭在庫のみ　No.4 ターピン
No.5 フロッガー　No.6 スクランブル
No.7 ナイトフライト　No.8 マリンアドベン
No.9 ミッションアタック　No.10 トラフィックジャム
No.11 店頭在庫のみ　No.12 店頭在庫のみ
No.13 店頭在庫のみ　No.14 プーヤン
No.15 ジャングラー　No.16 ガッタンゴットン
No.17 メイズパトロール　No.18 トロン
No.19 店頭在庫のみ　No.20 バーミューダー
No.21 店頭在庫のみ
各￥4,800

■ぴゅう太関連商品
ぴゅう太Jr.	￥19,800
Jr.用カセットインターフェイス	￥ 5,800
ぴゅう太用データレコーダー	￥10,600

■ぴゅう太用カセットテープ
K-1 算数教室：数の学校
K-2 ラクガキボード：ファッションプレート
K-3 一発逆転魚雷戦：UFOアタック
各￥1,000

お待たせしました
ぴゅう太用 BASIC-Ⅰ
実数型英文BASIC
プリンターインターフェイス内蔵 ￥7,500

セガ エンタープライゼス SC-3000H

本体価格 ￥33,800（ジョイスティック及び各種ケーブルは別売）
※本体にBASICは付属していません。

■別売ゲームカートリッジ
No.1 サファリハンティング	￥3,800
No.2 チャンピオンテニス	￥3,800
No.3 スタージャッカー	￥4,300
No.4 コンゴボンゴ	￥3,800
No.5 N-サブ	￥3,800
No.6 麻雀	￥4,300
No.7 詰将棋	￥4,300
No.8 ヤマト	￥4,300
No.9 セガフリッパー	￥3,800
No.10 チャンピオンベースボール	￥4,300
No.11 モナコGP	￥4,300
No.12 ガズラー	￥4,300
No.13 キューバート	￥3,800
No.14 パッカー	￥3,800

以上SC-3000・SG-1000・オセロ マルチビジョン共用です。

■SC-3000・SC-3000H 共用オプション
BASIC Ⅱ	￥ 5,000
BASIC Ⅲ A	￥12,000
BASIC Ⅲ B	￥15,000
専用データーレコーダー	￥ 9,800
専用プリンター	￥39,800

SG-1000 ￥15,000

オセロマルチビジョン
○8段階オセロプログラム内蔵

※SC-3000とSC-3000H用教育カートリッジは、下記本社までハガキにて御問い合わせ下さい。

※商品は充分に取揃えておりますが、万一品切れの場合は入荷待ちとなりますので御了承下さいませ。

通信販売
御希望の商品がございましたら、下記迄 住所・氏名・商品名・機種・TELを明記の上、現金書留又は郵便払込にて御申込み下さい。（送料￥200は￥10,000以上御買い上げの場合無料）￥30,000以上御買い上げの場合はローンもOK！ 御希望商品と住所・氏名・年令・分割回数明記の上、下記迄ハガキにて御問い合わせ下さい。

TASTY LIFE FOR YOU

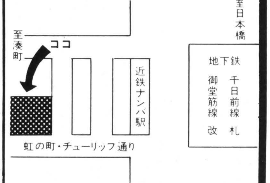
本社：〒550 大阪市西区九条1-14-27
㈱メークフレンド TOY SHOP
なかよし
定休日＝毎週木曜
営業時間＝AM10:00～PM9:00
御問い合わせは 06(581)6713
郵便振替口座 大阪 2-37505（通信欄に注文内容を御書き下さい。）

◎資料請求は機種名明記の上、100円切手を同封して下さい。
※広告ケイサイ本体購入予定の方は資料請求を御勧め致します。弊社広告内容が購入動機となる場合は事前に御確め下さい。

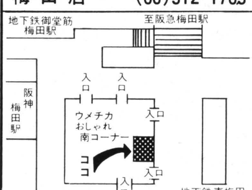
ナンナンタウン店 (06)632-7812



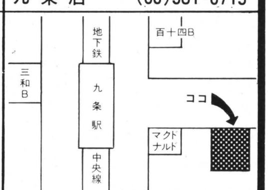
虹の町店 (06)213-1840



梅田店 (06)312-1703



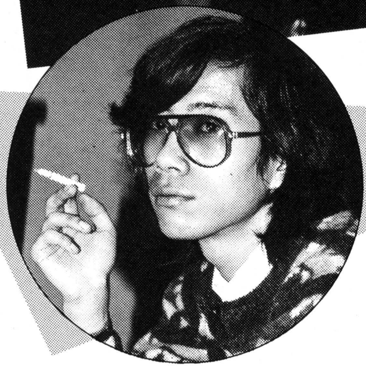
九条店 (06)581-6713



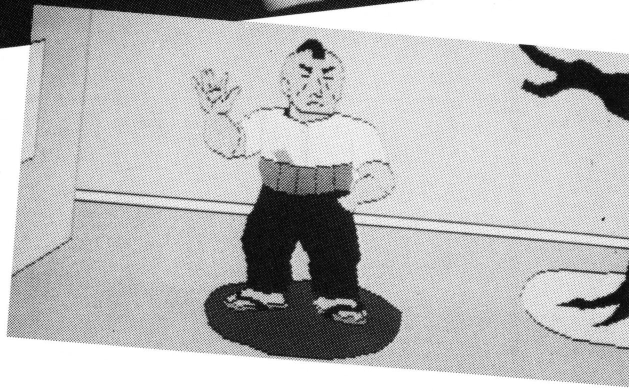
デゼニランド

気分は、デゼニランド
このアドベンチャーゲームは、ホンモノです!!





竹部隆司(ハドソン・ソフトエンジニア)
1週間や2週間でGAME OVERになるんだったら、アドベンチャーの意味がないんですよ。ストーリーと絵の面白さを充分楽しんでもらいたいですね。



竹部　ストーリー・アドベンチャーというのは、要するにキミが主役になって、途中幾多の困難に見舞われながらも、ある与えられた目的を達成するという所、基本的なストーリーを、マイコン用にコーティングしたもの。

で、普通この種のゲームにはオカルトハウス的なインドアものが多いけど、「デゼニランド(出銭ランド)」の場合は、言ってみればアウトドア・アドベンチャーです。途中海あり、川あり、空ありで、とにかく広がりのあるゲーム展開が売りもの。

舞台は突然ディズニーランド（千葉県）にワープして、このディズニーランドをパロった五つのパビリオンのどこかに隠された秘宝「三(ミ)月磨臼(ツキマウス)」を探し当てるべく、まずはデゼニランドに乗り込んだ二人の少年に、デゼニランド・ショックを語ってもらいます。因にオレ、制作者の竹部です。

小久保　とにかく「ワー速い、きれい!!」がボク達の一致した感想ですね。それと、ナンとなく本物のディズニーランドへ行った気になる、というか、あ～行ってみたいとゆ～よ～な、逆に言うと実際に行ったことのある人がプレイすると楽しさ倍増といった感じですね。

竹部　実際に現場を取材しましたからね。というよりは、行ってみてものすごく面白かったから、それがこのゲームを作る直接的な刺激になりましたよ。

小久保　あ、やっぱり。実にリアリティがあるもんネ、ひとつひとつの場面に。ひと口に言うと、凝ってるって感じ。

君塚　リアリティとそれからペイントのスピード、色の豊富さ……中間色をこのくらい豊富に使って、しかもこれだけ速いというのはやはりディスク版だからかな。それにオールマシン語だから。同じディスク版でも、ボクの持ってるアップルのソフトより速いもの。これには驚いた。キーワードの入力が正しいと鮮やかな画面が次から次へ、パッパッパッだもんね。しかもそれが全部で114枚……!!

おもしろ体験記



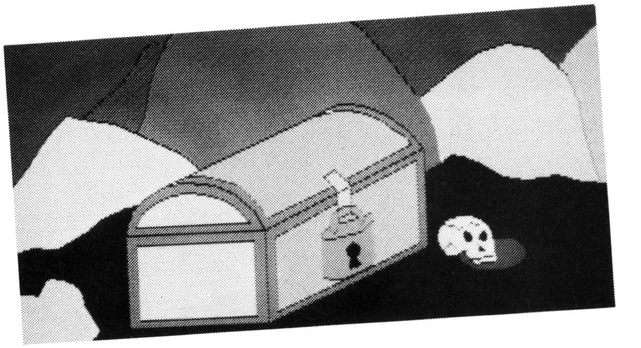


君塚泰宏(都内在住、高校3年)
　カラーの豊富さと、ペイントのスピードにただアゼン。全ての画面に意味があり、あらゆるキーワードが最後になってビシッとつながってくるストーリー展開の確かさもスゴイですね。



小久保秀次朗(都内在住、高校1年)
　絵の鮮やかさと枚数もスゴイけど、にも増してキーワードの設定の巧みさに感心しました。いきなりグッグッと引き寄せ、最後まで緊張感を持たせるストーリーの確かさは、まるで推理小説のような迫力があります。あきさせません。

小久保　ただ入力の仕方が今までのアドベンチャーとはちょっと違う感じがする。英語入力でありながら、文法はまるで無視してるみたいな。
君塚　だから、さ!!変に英語力が無くとも楽しめるじゃない。ボクなんか独語専攻だから、単語だけで〝何をどうする〟式の会話型入力方式は助かります。間違うと、エラー・メッセージが出てくるし、引手に文法に気をつかわずにナンとなくフィーリングで入力して行けるものネ。
小久保　だから、いっそのこと日本語入力にすれば……。
竹部　それはネ、日本語にすると入力文字がどうしても多くなるから、むしろ中学生並みの単語知識で、ポツンポツンと入力して行けばいいように工夫したつもりなんだ。
君塚　う〜ん、それにしても疲れた。もし竹部さんのサジェスチョンがなければ、ひと月やふた月は優にかかりそうな。下手をすると、パビリオンの中をあっちグルグル、こっちグルグル。
小久保　永遠に出られそうもない。そんなパビリオン5つもあって、そのひとつひとつのパビリオンが、従来のアドベンチャーゲームの1本分はある。そんなモノホンの迫力を感じましたね。
竹部　そこは、つまり制作者とユーザーの知恵比べというかね。それにハドソンとしても、今後のディスク時代に対応した揮心の第1作目ですから、力は入ります。デゼニランドはその意味で大サービスなんですよ。
君塚　ところで、この114枚の画面。これ全てに意味があるんですよね。最初の方は割と優しいヒントがもらえるからスイスイ行っちゃうけど、後になればヒントも少なくなるし、さてどうしようという時、それまでの画面やキーワードを覚えてないと立ち往生しちゃう。
小久保　ボクの場合は、途中で、あ、これはメモしておく必要があるなとネ。例えば、六つの店で買い物をする場面で、買い物リストを作るとか、全てのキーワードをメモっとくとか。そうしないと、これは解けない。
君塚　ウーン、いやはや何とも。全部で114画面の全てに後々必要になってくるキーワードが隠されているんだからね。それに、全部のキーワードが最後でビシッとつながってくるところに、ホンモノのアドベンチャーを感じます。ストーリーが生きてる!!
小久保　ウン、生きてる。いきなりグッグッと引き込み、最後まであきさせない。デキの良い推理小説並みの迫力です。ス・ゴ・イ!!



適応機種

PC-9801	5"FD	¥6,800	FM-7	T	¥4,800
PC-9801F	5"FD	¥6,800	FM-7	5"FD	(予)¥6,800
PC-8801/mkII(共用)	5"FD	¥6,800	X1-D	3"FD	¥5,800
PC-8801/mkII(共用)	T	¥4,800	X1-C	T	¥4,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

Tmdシステムズ

パソコンの専門店

—マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス—

各社パソコンをお求めやすい組合せパックで特別価格

魅力の新製品各種売出中

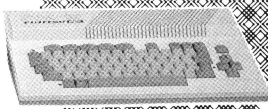
お近くの各店をご利用下さい。宇都宮・大宮・巣鴨・秋葉原3店・横浜・静岡・名古屋

MSX 各社各種、勢揃い

富士通 FM-X

¥49,800

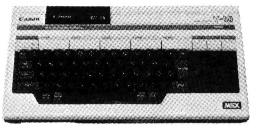
FM7につなぐことにより32KBに拡張・プリンタ使用可



特選ゲームソフト1本付

キャノン V-10

¥54,800



V-10をお求めの方にハドソンソフト(ゲームROMパック)をサービス中

ナショナル CF-2000

¥54,800

2スロットとマニア向キーボード



カセットテレコとの組合せパックで
特価売出中

東芝 HX-10D

¥65,800 64KB

HX-10S

¥55,800 16KB

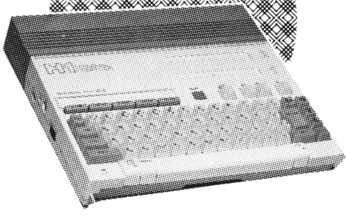
選べるタイプ、ボディカラーもそれぞれ2色



日立 MB-H1

¥62,800

32KB実装・最大96KB拡張可能
スイッチオンでシステムガイドが登場



ソニー HB-55

¥54,800

選べる2色タイプ



聖子のパソコン
好評販売中

今月の特価品・棚ズレ品・中古品 お買得情報

○棚ズレ・特価現品限り **※お問合せはTEL03-253-5755へ**

- サンヨー MBC2000/7 5″FDD×2 CP/Mマシン CRT一体型 ㊕198,000円
- 〃 PHC-10 ハンドヘルドコンピュータ 定価24,800 → ㊕ 9,800円
- 〃 PHC-20 パソコン Z80A CPU 定価47,800 → ㊕ 19,800円
- シャープ MZ80K2E パソコン CRT一体型のベストセラー機 ㊕ 39,800円
- 〃 CZ800CS(X-1本体)+GRAM 定価310,000 → ㊕110,000円
- 〃 MZ1D01 14インチ高解像度カラーCRT、ケーブル付 ㊕ 74,800円
- 〃 20M202C 20インチ中解像度カラーCRT ㊕ 97,800円
- 〃 14M114C 14インチ超高解像度カラーCRT ㊕ 99,800円
- 〃 PC3200S ビジネス用パソコン、CRT一式付 ㊕ 69,800円
- NEC N5200-05 16ビットFDD付ビジネスコンピュータ ㊕498,000円
- 〃 PC8853 14インチ超高解像度4000文字カラーCRT ㊕119,800円
- コモドール 64 パソコン ㊕ 59,800円
- インペック ボード型パソコン ㊕ 39,900円

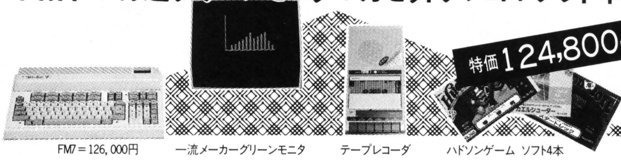
○中古・現品1台限り

- 東芝 パソピア7+ソフト2万円分付 ㊕ 78,800円
- ソード M223マークⅢ 1ドライブ ㊕248,000円
- ナショナル C-18+プリンタ 16ビットビジネス向き ㊕248,000円

富士通 ベストセラーパソコンFM7のセット

FM7+特選グリーンモニタ+カセットテレコ+ソフト4本

特価124,800円



FM-1 FM7+2000文字表示カラーモニタ+テレコ+ソフト3本
14インチ0.5mmピッチ
141F
㊕**167,800**円

FM-2 FM7(126,000円)+RFモジュレータ+テープレコーダ+ソフト3本
㊕**125,800**円

FM-3 FM7+14インチ高解像カラーモニタ(2000文字)+テープレコーダ 0.42mmピッチ
㊕**179,800**円

FM-4 FM7+12インチグリーンモニタ+プリンタRP-80+プリンタ用紙1000枚
㊕**189,800**円

FM-5 FM7+14インチ準高解像カラーモニタ(1000文字)+テープレコーダ
㊕**154,800**円

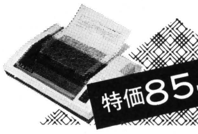
FM-6 FM7+シャープパソコン用テレビ(2000文字、CZ140DS)+テープレコーダ+ソフト5本
㊕**189,800**円

プリンタ プリンタ各機種特価販売中

セイコー漢字プリンター

新製品

•GP-550E+用紙1000枚



特価85,800円

GP500M
+ケーブル+用紙1000枚



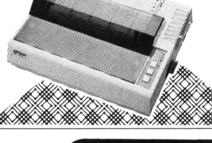
特価49,800円

エプソンプリンター

•RP-80+用紙1000枚



•RP-80 F/T
+用紙1000枚

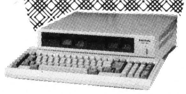


サンヨー

MBC-55

¥178,000

16ビット機
(本体のみ)



カシオ

FP-3000

¥198,000

快速16ビット・パソコン



ワープロセットでお薦め中

シャープ

X-1c **¥119,800**
X-1D **¥198,000**



ハドソンゲームソフトサービス中

キャットジャパンのテレフォンショッピング



NEC誌上ビッグフェスティバル 第2弾!!

NEC新製品限定特別販売

本体にフロッピーを内蔵して PC-8801MKII新登場!!

(PC-8801・PC-8001用のハード・ソフトともにコンパチブル)

PC-8801・PC-8001用に開発されたアプリケーションソフトウェアはBASICレベル、機械語レベルを含めたフルコンパチブルです。PC-8801と同一のインターフェースを内蔵、各種周辺機器が接続できます。

(ミニフロッピーを内蔵)

モデル20は1ドライブ、モデル30は2ドライブの5インチ両面倍密度ミニFDDを本体に内蔵。

(漢字ROM標準装備)

日本語のJIS第1水準漢字(2965種)と非漢字(885字)の漢字ROMを標準装備し、日本語処理をより一層容易にしています。

NEC

PC-8801mkII

限定30台 即納

毎月わずか¥3,000

●ご注文セットNo.164 ***PC-8801MK*II**

基本セット

本体+*NEC14*"超高像度カラーディスプレイ

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2451 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
合計標準価格 ~~¥393,000~~

① ***¥3,000***×48回 ㊆5万 ㋭3.5万×8回
② ***¥7,830***×60回 ㊆3万 ㋭なし
③ ***¥5,000***×60回 ㊆なし ㋭2.1万×10回
④ ***¥12,750***×36回 ㊆なし ㋭なし

毎月わずか¥5,000

●ご注文セットNo.165 ***PC-8801MK*II**

プリンターセット

本体+*NEC14*"超高解像度カラーディスプレイ+*NEC*日本語シリアルプリンタ

No.2443 PC-8801MKIIモデル30 ¥275,000
No.2451 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
No.2449 PC-PR201 ¥298,000
合計標準価格 ~~¥691,000~~

① ***¥5,000***×60回 ㊆8万 ㋭4.9万×10回
② ***¥11,560***×60回 ㊆15万 ㋭なし
③ ***¥10,000***×48回 ㊆なし ㋭4.8万×8回
④ ***¥15,000***×60回 ㊆なし ㋭なし

右記セットにNo.2462日本語ワープロセットPS88-1009-2W+PC-8801-02N¥88,000を追加した場合
→ 合計標準価格 ~~¥779,000~~

① ***¥10,000***×48回 ㊆8万 ㋭4.8万×8回
② ***¥16,900***×60回 ㊆なし ㋭なし

毎月わずか¥3,000

●ご注文セットNo.166 ***PC-8801MK*II**

本体

No.2443 PC-8801MKIIモデル30〈標〉~~¥275,000~~

① ***¥3,000***×36回 ㊆5万 ㋭2.5万×6回
② ***¥6,310***×48回 ㊆3万 ㋭なし
③ ***¥10,000***×24回 ㊆なし ㋭1.6万×4回
④ ***¥5,960***×60回 ㊆なし ㋭なし

PC-8801mkII



高額下取フェア

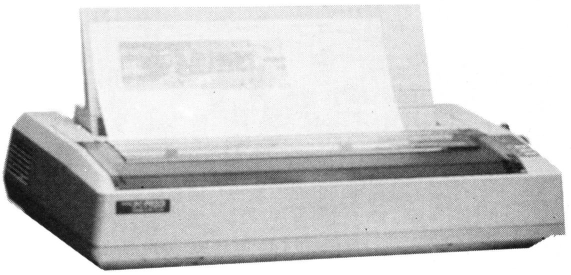
購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥152,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥182,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥212,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000



キャットジャパンのテレフォンショッピング

2月8日より全国一斉受付

プレゼント
PC-8801MKII(本体モデル20・30)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-8801MKII(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。



日本語シリアルプリンターPC-PR201　¥298,000
16インチ。24ピンプリントヘッドの採用による明朝体の高品質印字。JIS第一水準漢字(2.965)種と非漢字を標準装備。
●ご注文No.2449　NEC
PC-PR201
標準価格¥298,000　①¥3,000×48回 頭3万 ボ2.4万×8回　②¥5,000×36回 頭なし ボ2.8万×6回



14インチ超高解像度カラーディスプレイPC-KD551　¥118,000
最大640×400ドットのカラー表示を実現。4050文字表示。
●ご注文No.2451　NEC
PC-KD551
標準価格¥118,000　①¥3,000×24回 頭1万 ボ1.2万×4回　②¥3,840×36回 頭なし ボなし

PC-8801MKIIの周辺機器とソフトウェアをラインアップ!

注文No.	製品名	標準価格
本体・拡張装置		
No.2441	PC-8801MKII モデル10(CPU)	¥168,000
No.2442	PC-8801MKII モデル20(CPU+FDD1)	¥225,000
No.2443	PC-8801MKII モデル30(CPU+FDD2)	¥275,000
No.2444	PC-8801-02N(増設RAMボード128KB)	¥43,000
No.2445	PC-8801-16(16ビットカード)	¥85,000
プリンタ		
No.2446	PC-8822(漢字プリンタ)	¥234,000
No.2447	PC-8824+(8824-02)(熱転写漢字プリンタ)	¥226,000
No.2448	PC-8825(熱転写漢字プリンタ)	¥176,000
No.2449	PC-PR201(日本語シリアルプリンタ)	¥298,000
ディスプレイ		
No.2450	PC-8853N(14″超高解像度カラーディスプレイ4050文字)	¥168,000
No.2451	PC-KD551(14″超高解像度カラーディスプレイ4050文字)	¥118,000
No.2452	PC-KD901(ディスプレイ専用台)	¥8,800
コミュニケーション		
No.2455	PC-8863(通信制御アダプタ)	¥68,000
No.2456	PC-8864(ネットワークインターフェースボード)	¥110,000
No.2457	PC-8864-01(トランクケーブル50m)	¥19,000
No.2458	PC-8864-02(ブランチボックス)	¥2,800
No.2459	PC-8864-03(リピータ)	¥55,000
No.2460	PC-8897(GP-IBインターフェースボード)	¥68,000

注文No.	製品名	標準価格
フロッピーディスク		
No.2453	PC-8801MKII-FD1(増設用FDD)	¥60,000
No.2454	PC-80S32+(8898)(拡張用FDD)	¥162,500
ワードプロセッサ		
No.2561	PS80-1001-MF(英文カナワープロ)	¥29,800
No.2462	PS-1009-2W+PC-8801-02N(日本語ワープロ)	¥88,000
No.2463	PCWORD-M+PC-8801-02×2(新入力日本語ワープロ)	¥148,000
システムディスク		
No.2464	PC-8834-2W(N88-BASIC)	¥7,000
No.2465	PC-8034-2W(N-BASIC)	¥5,000
No.2466	PC-8834-2WK(N88-漢字BASIC)	¥20,000
ソフトウェア		
No.2497	TOP財務会計システム	¥200,000
No.2498	TOP給与計算システム	¥180,000
No.2499	PLANNER8	¥150,000
No.2500	PLANNER16	¥150,000
No.2501	文筆Ver. II 日本語ワードプロセッサ	¥48,000
No.2502	金のなる木 株価分析ソフト	¥88,000
No.2503	漢字顧客管理	¥38,000
No.2504	グラフィック・キャンバス	¥36,000

サンシャインビル
見て触れて実感
57F展望ショップ
――キャットジャパン・マイコンプラザ直営店――

NEC ビッグフェスティバル開催

57F展望ショップでは、NECビッグフェスティバルを開催中。NECの新製品、PC-8801MKII、PC-9801F、PC-9001E、PC-100、PC-6601、PC-8001MKIIの6機種を常時、展示・デモ中です。ぜひご来店ください。

頭頭金　ボボーナス時払い金額　**ご注文はNo.でお願いします。**

週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古専門ショップ《マイコンメイト》

大バーゲン



全商品
5割・6割・7割引より

ベストセラー機、話題の新製品がずらり勢揃い!!

NEC

PC-6001	~~¥ 89,800~~→	¥ 28,000
PC-6001+6006	~~¥104,600~~→	¥ 34,000
PC-6001MKII	~~¥ 84,800~~→	¥ 58,000
PC-8001	~~¥168,000~~→	¥ 48,000
PC-8001MKII	~~¥123,000~~→	¥ 78,000
PC-8801	~~¥228,000~~→	¥128,000
PC-8801+8801-01	~~¥266,000~~→	¥142,000
PC-9801	~~¥298,000~~→	¥158,000
PC-9801+9801-01	~~¥338,000~~→	¥172,000
N-5200	~~¥698,000~~→	¥428,000

SHARP

MZ-80KII	~~¥148,000~~→	¥ 38,000
MZ-1200	~~¥148,000~~→	¥ 58,000
MZ-80B	~~¥278,000~~→	¥ 78,000
MZ-80B+8BGK	~~¥317,000~~→	¥ 88,000
MZ-2000	~~¥218,000~~→	¥ 88,000
MZ-2000+IR01	~~¥257,000~~→	¥ 98,000
MZ-721	~~¥ 89,800~~→	¥ 48,000
MZ-731	~~¥128,000~~→	¥ 62,000
MZ-3541	~~¥683,000~~→	¥398,000
PC-1500	~~¥ 59,800~~→	¥ 24,000
PC-1500+CE150	~~¥109,600~~→	¥ 36,000
PC-1211	~~¥ 44,800~~→	¥ 9,800
PC-1211+CE122	~~¥ 59,800~~→	¥ 15,000
PC-3100	~~¥250,000~~→	¥ 38,000
PC-3200	~~¥390,000~~→	¥ 98,000

FUJITSU

FM-7	~~¥126,000~~→	¥ 88,000
FM-8	~~¥218,000~~→	¥ 78,000
FM-11AD	~~¥338,000~~→	¥198,000

TOSHIBA

パソピア	~~¥163,000~~→	¥ 48,000

TANDY

TRS-80	~~¥198,000~~→	¥ 38,000

NATIONAL

JR-100	~~¥ 54,800~~→	¥ 20,000
JR-200	~~¥ 79,800~~→	¥ 38,000

TOMY

ピュー太	~~¥ 59,800~~→	¥ 25,000

MITSUBISHI

マルチ16+プリンター	~~¥978,000~~→	¥560,000

OKI

IF800モデル10	~~¥370,000~~→	¥138,000
IF800モデル20	~~¥698,000~~→	¥358,000
IF800モデル30	~~¥997,000~~→	¥598,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

●24時間中古情報へTEL 03-983-1617・03-983-1729

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。

▼

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国6ヶ所の注文デスクへ。

▼

24 HOURS

24時間電話受付 年中無休

本社注文デスク **03-983-2464・988-2105**

仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552 横浜045-311-6811 名古屋052-581-1565 大阪06-365-1873

24時間受付	夜型の方でも好きな時にTELできる
保証書付	製品は最低3ヵ月以上の保証付です。
豊富な在庫	全メーカーの製品がラインアップ。
日曜配達可	不在がちの方も大安心です。
6ヵ所の電話受付	全国各地をネットした電話受付体制。
高額下取り	製品の下取り、買い取りもいたします。

手軽に、より自由に——PC-9801E
パワフルに、より身近に—PC-9801F



PC-9801E(本体)とフロッピーディスクをご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

PC-9801E(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚をプレゼント。

PC-9801F(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

PC-9801F(本体)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801E	PC-9801	¥ 98,000
PC-9801E	PC-8801	¥128,000
PC-9801E	PC-8001MKII	¥158,000
PC-9801E	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥160,000
PC-9801E	PC-8001	¥178,000

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801F2	PC-9801	¥268,000
PC-9801F2	PC-8801	¥298,000
PC-9801F2	PC-8001MKII	¥328,000
PC-9801F1	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥266,000
PC-9801F1	PC-8001	¥282,000

PC-9801E

毎月わずか¥3,000

●ご注文セットNo.167 *PC-9801E*

基本セット

本体+NEC14"超高解像度カラーディスプレイ

No.2467 PC-9801E ¥215,000
No.2490 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
合計標準価格 ~~¥333,000~~

① ¥3,000×36回 ㊯6万 ㋭3.5万×6回
② ¥7,260×48回 ㊯5万 ㋭なし
③ ¥5,000×48回 ㊯なし ㋭2.2万×8回
④ ¥7,220×60回 ㊯なし ㋭なし

毎月わずか¥5,000

●ご注文セットNo.168 *PC-9801E*

プリンターセット

本体+NEC14"超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ

No.2467 PC-9801E ¥215,000
No.2490 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
No.2412 PC-PR201 ¥298,000
合計標準価格 ~~¥631,000~~

① ¥5,000×60回 ㊯8万 ㋭4.1万×10回
② ¥11,000×60回 ㊯12万 ㋭なし
③ ¥10,000×48回 ㊯なし ㋭3.8万×8回
④ ¥13,700×60回 ㊯なし ㋭なし

毎月わずか¥5,000

●ご注文セットNo.169 *PC-9801E*

フルセット

ご注文セットNo.168+NECミニフロッピーディスク+MSマウスセット

No.2492 PC-9831-4W+(N88システムDisk) ¥205,000
No.2407 PC-9871+ソフトウェアドライバ ¥ 34,500
合計標準価格 ~~¥870,500~~

① ¥5,000×60回 ㊯12万 ㋭6.7万×10回
② ¥14,300×60回 ㊯20万 ㋭なし
③ ¥15,000×48回 ㊯なし ㋭4.5万×8回
④ ¥18,880×60回 ㊯なし ㋭なし

PC-9801F

毎月わずか¥3,000

●ご注文セットNo.149 *PC-9801F2*

基本セット

本体+NEC14"超高解像度カラーディスプレイ

No.2402 PC-9801F2 ¥398,000
No.2413 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
合計標準価格 ~~¥516,000~~

① ¥3,000×60回 ㊯10万 ㋭3.6万×10回
② ¥9,280×48回 ㊯15万 ㋭なし
③ ¥10,000×36回 ㊯なし ㋭4.1万×6回
④ ¥11,190×60回 ㊯なし ㋭なし

毎月わずか¥5,000

●ご注文セットNo.150 *PC-9801F2*

プリンターセット

本体+NEC14"超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ

No.2402 PC9801F2 ¥398,000
No.2413 PC-KD551(4050文字表示) ¥118,000
No.2412 PC-PR201 ¥298,000
合計標準価格 ~~¥814,000~~

① ¥5,000×60回 ㊯10万 ㋭6.2万×10回
② ¥13,090×60回 ㊯20万 ㋭なし
③ ¥15,000×48回 ㊯なし ㋭3.7万×8回
④ ¥17,650×60回 ㊯なし ㋭なし

左記セットにマウス、日本語MS-DOS、マルチプランを追加した場合

No.2407 PC-9871+ソフトウェアドライバ ¥ 34,500
No.2408 PS98-121-H4W+マニュアル ¥ 25,000
No.2410 PS98-401-H4W ¥ 53,000
合計標準価格 ~~¥926,500~~

① ¥5,000×60回 ㊯20万 ㋭6.3万×10回
② ¥20,090×60 ㊯なし ㋭なし

毎月わずか¥3,000

●ご注文セットNo.151 *PC-9801F1*

本体

No.2401 PC-9801F1 標準価格 ~~¥328,000~~

① ¥3,000×36回 ㊯5万 ㋭3.6万×6回
② ¥7,680×48回 ㊯3万 ㋭なし
③ ¥5,000×48回 ㊯なし ㋭2.1万×8回
④ ¥7,110×60回 ㊯なし ㋭なし

CAT JAPAN

電話で深めようマイコンの世界

ICG ICG ICG ICG ICG 無料 ICG ICG ICG ICG ICG 無料 ICG ICG ICG ICG ICG

アコリット マイコン最新カタログ

富士通 FMシリーズ

FM-7(MB25010) ¥126,000
48回分割 ¥3,100／60回分割 ¥2,600

FM-11<ST>(MB25030) ¥268,000
48回分割 ¥6,700／60回分割 ¥5,700

FM-11<AD>(MB25040) ¥338,000
48回分割 ¥8,400／60回分割 ¥7,200

FM-11<EX>(MB25050) ¥398,000
48回分割 ¥9,900／60回分割 ¥8,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MB-27312	グリーンディスプレイ	49,800→	1,200	1,000
MB-27302	グリーンディスプレイ	46,800→	1,200	900
MB-27304	グリーンディスプレイ	29,800→	700	600
MB-27331	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27301	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27307	カラーディスプレイ	155,000→	3,900	3,300
MB-27303	カラーディスプレイ	99,800→	2,500	2,100
MB-27305	カラーディスプレイ	64,800→	1,600	1,400
MB-22602	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	300
MB-27402	ビジネスプリンタ	350,000→	9,000	7,400
MB-27501	データレコーダ	12,800→	300	200
MB-26001	拡張ユニット	133,000→	3,300	2,800
MB-22204	I/Fモジュール	30,000→	700	600
MB-22405	漢字ROMカード	35,000→	900	700
MB-22002	キャラクタセット	10,000→	300	200
MB-22003	漢字キャラクタセット	30,000→	700	600
MB-28111	漢字ROMカード	46,000→	1,100	900
MB-27651	ディスクユニット	498,000→	12,500	10,600
MB-22416	ディスクI/Fカード	14,000→	400	300
MB-27603	フロッピディスク	440,000→	11,000	9,400
MB-27513	フロッピディスク	350,000→	8,700	7,400

NEC PC-9800シリーズ

PC-9801F1 ¥328,000
48回分割 ¥8,015／60回分割 ¥6,830

PC-9801F2 ¥398,000
48回分割 ¥9,726 60回分割 ¥8,288

PC-9801E ¥215,000
48回分割 ¥5,254 ／60回分割 ¥4,478

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-9801-06	GB-IB I/Fボード	68,000→	1,600	1,400
PC-9801-07	5″ディスク I/Fボード	20,000→	400	400
PC-9805	増設RAM	30,000→	700	600

NEC PC-8000シリーズ

PC-8001MKII ¥123,000
48回分割 ¥2,900／60回分割 ¥2,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8001/II-01	漢字ROMボード	32,000→	700	600
PC-8011	拡張ユニット	148,000→	3,500	3,000
PC-8012	I/Oユニット	84,000→	2,000	1,700
PC-8012-02	増設RAMボード	43,000→	1,000	800
PC-8023-C	マトリクスプリンタ	153,000→	3,600	3,100
PC-80S31	ミニディスクユニット	168,000→	4,000	3,400
PC-80S32	拡張用ミニディスク	155,000→	3,600	3,100
PC-8853-N	14型カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400
PC-8054	14型カラーディスプレイ	65,800→	1,600	1,300
PC-8048-N	12型カラーディスプレイ	59,800→	1,400	1,200
PC-8052	カラーディスプレイ	118,000→	2,800	2,300
PC-8053	カラーディスプレイ	198,000→	4,700	4,000
PC-8058	カラーディスプレイ	99,800→	2,300	2,000

NEC PC-100シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000→	13,636	11,621
PCKD-551	専用ディスプレイ(カラー用)	118,000→	2,884	2,458
PCKD-651	専用ディスプレイ(カラー用)	198,000→	4,838	4,123

NEC PC-8800シリーズ

PC-8801MKII/10 ¥168,000
48回分割¥4,106 ／ 60回分割¥3,499

PC-8801MKII/20 ¥225,000
48回分割¥5,499 ／ 60回分割¥4,686

PC-8801MKII/30 ¥275,000
48回分割¥6,721 60回分割¥5,727

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8801MKII-FD1	増設フロッピィディスク	60,000→	1,467	1,250
PC-8837-2W	システムディスク	7,000→	171	146
PC-8887	システムディスク	8,000→	196	167

NEC PC-6600シリーズ

PC-6601 ¥143,000
48回分割¥3,495 ／ 60回分割¥2,978

NEC PC-6000シリーズ

PC-6001MKII ¥84,800
48回分割 ¥2,073／60回分割 ¥1,766

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-6011	拡張ユニット	19,800→	400	400
PC-6021	サーマルプリンタ	49,800→	1,100	1,000
PC-6031	ミニディスクユニット	89,800→	2,100	1,800

NEC 5200モデル05シリーズ

N5231 ¥648,000
48回分割 ¥15,400／60回分割 ¥13,100

N5231-02A ¥758,000
48回分割 ¥18,000／60回分割 ¥15,400

N5231-03A ¥548,000
48回分割 ¥13,000／60回分割 ¥11,100

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
N5231-56	日本語付加機構	45,000→	1,000	900
N5231-57	ROMキット	25,000→	500	500
PA-7245	ドットプリンタ	39,000→	900	700
PA-7290	Cプロッタプリンタ	39,800→	900	700

シャープ MZ-2200シリーズ

MZ-2200 ¥128,000
48回分割 ¥3,000／60回分割 ¥2,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1T02	データレコーダ	19,800→	500	400
MZ-1F07	ミニフロッピディスク	158,000→	3,800	3,200
MZ-1P07	80桁ドットプリンタ	79,800→	1,900	1,600
MZ-1M01	16ビットボードキット	78,000→	1,800	1,500
MZ-1R08	漢字ROMボード	29,000→	700	500
MZ-1D06	カラーディスプレイ	102,000→	2,400	2,000
MZ-1D09	14型TVモニタ	110,000→	2,600	2,200
MZ-80P4B	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700

シャープ MZ-3500シリーズ

MZ-3541 ¥410,000
48回分割 ¥9,800／60回分割 ¥8,300

MZ-3531 ¥320,000
48回分割 ¥7,600／60回分割 ¥6,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1P08	漢字プリンタ	540,000→	12,900	10,900
CE-330P	136桁ドットプリンタ	159,000→	3,800	3,200
CE-333P	136桁ドットプリンタ	310,000→	7,400	6,300
MZ-6P01	I/Oカード	12,000→	300	200
MZ-1F02	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
MZ-1F03	増設フロッピディスク	90,000→	2,100	1,800

シャープMZ5500シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000→	9,481	8,080
5511	本体	288,000→	7,038	5,998
5501	本体	218,000→	5,327	4,540
MZ-ID10	12型モノクロディスプレイ	418,000→	10,215	8,705
MZ-ID11	12型カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
MZ-IR16	増設RAM	30,000→	733	625
MZ-IR11	増設RAMボード	80,000→	1,955	1,666
MZ-IR09	増設ビデオRAMボード	35,000→	855	729
MZ-IF02	ミニフロッピーディスクドライブ	158,000→	3,861	3,290
MZ-IP02	80桁ドットプリンタ	138,000→	3,372	2,874
MZ-IP04	カラーインジェットプリンタ	228,000→	5,572	4,748
MZ-IP06	80桁漢字プリンタ	234,000→	5,718	4,873

シャープ PC-5000シリーズ

PC-5000 ¥350,000

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
CE-510P	熱転写プリンタ	80,000→	1,955	1,666
CE-510F	ミニフロッピーディスクドライブ	198,000→	4,838	4,123
CE-511F	コンパクトフロッピーディスクドライブ	128,000→	3,128	2,665

シャープ パソコンテレビX1

CZ-800C/D ¥268,000
48回分割 ¥6,550／60回分割 ¥5,581

CZ-801C/D ¥219,400
48回分割 ¥5,362／60回分割 ¥4,569

CZ-802C/D ¥326,000
48回分割 ¥7,967／60回分割 ¥6,789

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-800C	本体	155,000→	3,788	3,228
CZ-800D	カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
CZ-801C	本体	119,600→	2,922	2,494
CZ-801D	カラーディスプレイ	99,800→	2,438	2,078
CZ-802C	本体	198,000→	4,839	4,123
CZ-802D	カラーディスプレイ	128,000→	3,128	2,666
CZ-8GR	グラフィックRAM	32,000→	800	600
CZ-8EP	拡張I/Oポート	11,800→	300	200
CZ-8KP	漢字ROM	38,000→	900	700
CZ-8FA	フロッピI/F	24,000→	600	500
CZ-800F	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
CZ-800P	ドットプリンタ	142,800→	3,400	2,900
CZ-8VC	RFビデオコンバータ	15,800→	400	300
CZ-8DT	デジタルテロッパー	89,800→	2,100	1,800
CZ-8R1	システムラック	29,800→	700	600
CZ-8R2	システムラック	29,800→	700	600

シャープ CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-140DS	RGB14型カラー	89,800→	2,000	1,700
14M-131C	RGB14型カラー	69,800→	1,600	1,400
14M-142C	RGB14型カラー	99,800→	2 300	2,000
14M-132C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
12M-212C	RGB12型カラー	99,800→	2,300	1,900
14M-111C	RGB14型カラー	67,800→	1,600	1,300
14M-112C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
14M-114C	RGB14型カラー	168,000→	3,900	3,200
XM-140A	コンポジット14型C	74,800→	1,700	1,400
20M-202C	RGB20型カラー	175,000→	4,000	3,400
12M-15B	コンポジット12型G	29,800→	700	500
12M-13B	コンポジット12型G	39,800→	900	800
12M-18B	コンポジット12型G	44,800→	1,000	900

EPSON

HC-20 ¥138,600
48回分割 ¥3,200／60回分割 ¥2,700

QC-10 ¥398,000
48回分割 ¥9,100／60回分割 ¥7,800

EPSON プリンタ/フロッピディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FP-80	汎用プリンタ	149,800→	3,400	2,900
FP-80	PC-8001専用	152,800→	3,500	2,900
FP-80	PC-8801/9801専用	153,800→	3,500	3,000
RP-80	汎用プリンタ	89,000→	2,000	1,700
FP-100	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-100	PC-8001専用	192,800→	4,400	3,700
MP-130	汎用プリンタ	228,000→	5,200	4,400
FP-80K	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-80K	PC-8001専用	192,800→	4,300	3,700
MP-130K	JIS第1水準装備	510,000→	11,700	9,900
MP-130K	JIS第1、2水準装備	550,000→	12,600	10,700
TF-20 ＃2000	標準タイプ	142,000→	3,200	2,600
TF-20 ＃2010	HC-20専用	177,000→	4,000	3,300
TF-20 ＃2020	PC-8000/8801専用	166,000→	3,800	3,100
TF-20 ＃2030	FM-8専用	163,000→	3,700	3,000
TF-20 ＃9020	FDDI/Fセット	38,000→	800	700

コモドール VICシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
VIC-64	コンピュータ本体	99,000→	2,400	2,000
VIC-1001	コンピュータ本体	49,800→	1,200	1,000
VIC-1010	エクスパンションM	29,800→	700	600
VIC-1111	RAMカートリッジ	14,800→	400	300
VIC-1211M	S・エクスパンダー	14,800→	400	300
VIC-1541	S・フロッピディスク	79,800→	1,900	1,600
VIC-1525J	グラフィックプリンタ	69,800→	1,700	1,400
C-2N	カセットドライブ	14,800→	400	300
VIC-1701	カラーディスプレイ	72,800→	1,800	1,500

ソード M68/343/243/23

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M-68MK41	カラーモニタ付	873,000→	21,300	18,200
M-68MK5	カラーモニタ付	1,173,000→	28,600	24,400
M-343MK41	カラーモニタ付	1,298,000→	31,700	27,000
M-343MKV	カラーモニタ付	1,548,000→	37,800	32,200
M-343MKX	カラーモニタ付	1,698,000→	41,500	35,400
M-243MK41	カラーモニタ付	1,108,000→	27,100	23,100
M-243MKV	カラーモニタ付	1,208,000→	29,500	25,100
M-243MKX	カラーモニタ付	1,398,000→	34,200	29,100
M-23KMIII	カラーモニタ付	748,000→	18,300	15,600
M-23KMK41	カラーモニタ付	828,000→	20,200	17,200
M-23KMKV	カラーモニタ付	1,088,000→	26,600	22,600
M-23KMKX	カラーモニタ付	1,178,000→	28,800	24,500
M-23P	カラーモニタ付	598,000→	14,600	12,500
M-23PK	カラーモニタ付	698,000→	17,000	14,500
M-5	コンパクトタイプ	49,800→	1,100	900

ソニー HIT BIT シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
SMC-777	本体	148,000→	3,829	3,263
KX-13CD1	ディスプレイ	89,800→	2,328	1,980

各社周辺機器/CRT

○東映　CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435	14型高解像16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1425	14型ケーブル付	105,000→	2,600	2,100
FTC-1410H	14型2,000文字表示	66,500→	1,600	1,400
FTC-1205	12型640×400ドット	129,000→	3,100	2,700
FTC-12053	12型640×200ドット	92,500→	2,300	1,900
FTC-1201	12型2,000文字表示	69,800→	1,700	1,400
FTC-1420	14型ケーブル付	85,000→	2,100	1,700
FTC-1416	RGB14型カラー	63,000→	1,500	1,300
TMC-140GX	14型グリーン	32,800→	800	600
KH-900	9型オレンジグリーン	28,600→	700	600
KH-90	9型オレンジグリーン	27,800→	700	600
FTC-1428H	14型640×200ドット	99,800→	2,400	2,100
FTC-1423H	14型2,000文字表示	84,500→	2,100	1,800

○加賀電子　TAXAN CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KS12R101S	RGB VISION-I	64,000→	1,400	1,100
KS12R202S	RGB VISION-II	79,800→	1,700	1,400
KS12R301S	RGB VISION-III	99,800→	2,100	1,800

東芝　パソピアシリーズ

PASOPIA-7　¥119,800
48回分割　¥2,700／60回分割　¥2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PASOPIA	MINI（IHC-8000）	54,800→	1,300	1,000
KT-P 22	カセットレコーダー	13,800→	300	200
PA-7152	グリーンディスプレイ	29,800→	700	500
PA-7165	カラーディスプレイ	98,000→	2,300	1,900
PA-7171	液晶ディスプレイ	60,000→	1,400	1,100

三菱　MULTI

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MULTI-8	MULT-8	123,000→	2,800	2,400
MP-210GM	グリーンディスプレイ	39,800→	900	700
MP-410CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-420CM	カラーディスプレイ	108,000→	2,500	2,100
MP-80FDUS	5"ディスク	98,000→	2,300	1,900
MP-80FDU	ミニフロッピディスク	78,000→	1,800	1,500

日立　ベーシックマスターレベルIII

MARK-5（MB-6892）　¥118,000
48回分割　¥2,700／60回分割¥2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K12-2070P	モノクロディスプレイ	41,900→	1,000	800
C14-1190	カラーディスプレイ	64,800→	1,500	1,200
C14-2191	カラーディスプレイ	98,000→	2,200	1,900

SEIKO　プリンタ/プロッタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-80M	汎用プリンタ	59,800→	1,400	1,100
GP-80D	MZ-1200、700、80専用	79,800→	1,800	1,500
GP-250FA	MZ-80B/2000用	79,800→	1,800	1,500
GP-80DB	MZ-80B専用	79,800→	1,800	1,500
GP-80P	PC-6001専用	65,800→	1,500	1,200
GP-100M	PC、APPLE-II用	59,800→	1,400	1,100
GP-250F	FM-7、8/PC用	59,800→	1,400	1,100
GP-250X	PC-8001用	69,800→	1,600	1,300

各社周辺機器/ディスクユニット

○アイテム disk-PC M160/disk-80MK IIシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M160-01	PC-9801用	256,000→	6,300	5,300
M160-02	PC-9801用	298,000→	7,300	6,200
M160-03	PC-8801用	296,000→	7,200	6,200
M160-05	FM-8用	298,000→	7,300	6,200
disk-80P II	PC-8801/9801/8001	123,000→	3,000	2,500
disk-80F II	FM-7、8用	128,000→	3,000	2,600
disk-80B II	MZ-80B/2000用	138,000→	3,400	2,800

○工人舎　KD290シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KD290D/PC	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/PC	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/FM	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/FM	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/MZ	デュアル	138,000→	3,400	2,900
KD290S/MZ	シングル	88,000→	2,100	1,800
KD175D/PC	PC-8801用	390,000→	9,500	8,100
KHD-5	シングル(5MB)	448,000→	10,900	9,300

○東京電子科学　LFD-550シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
LFD-550PC	PCシリーズ用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550MZ	MZ-80B/2000用	128,000→	3,100	2,600
LFD-550FM	FM-7、8用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550	汎用	128,000→	3,100	2,600

○HAL研究所　PCGシリーズ他

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCG-8800	PC-8801対応	44,800→	1,100	900
PCG-8100	PC-8001対応	49,800→	1,200	1,000
PCG-700	MZ-700対応	29,800→	700	600
PCG-1200	MZ-80K2/K2E/C	29,800→	700	600
PCG-8200	PC-8001/II対応	29,800→	700	600
GTX8800	PC-8801対応	39,800→	1,000	800
GTX1001	VIC-1001対応	33,800→	800	700
GSX8800	6和音、PLAY	14,800→	400	300

○アムデック

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CMU-800	コンピューミュージック	65,000→	1,600	1,300

注目のMSX対応各社パソコン 好評受付中！

日本楽器製造		定価/円	15分割
YIS-303		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
SMD-01	MIDIユニット	12,800→	860
ZPA-01	プレイカードセット	12,800→	860
YK-01	ミュージックキーボード	17,800→	1,196
RF-01	家庭用カラーTVアダプタ	7,800→	530
YRM-12	FM音色プログラム	7,800→	530
ゼネラルPCT-50(キーボード付)		146,500→	9,298
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝"パソピアQ"HX-10D		65,800→	4,422
	HX-10S	55,800→	3,750
日立	MB-H1	62,800→	4,220
	MB-H1E	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	"HIT-BIT"HB-55	54,800→	3,683
松下電器	CF2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-6	64,800→	4,355

おもしろコンピュータ

- カシオ　楽がき　PV-2000　¥29,800→¥23,800
- セガ　コンピュータビデオゲーム
  - SG-1000　¥15,000→¥12,000
  - SC-3000　¥29,800→¥23,800
- 任天堂　ファミリーコンピュータ　¥14,800→¥11,800

●コレクトコールでのお問い合せは御遠慮ください。
●この商品のみは送料1500円をたして現金書留にてお願い致します。

RGB対応テレビ/各社

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
ナショナル	TH21-H55GR	219,000→	5,037	4,293
	TH19-L55GR	188,000→	4,324	3,685
	TH15-M55GR	139,000→	3,197	2,725
日立	C14-452	79,800→	1,800	1,500
ビクター	CX-101(10")	110,000→	2,400	2,100
東芝	14V-14	79,800→	1,800	1,500
	21K-690	215,000→	4,800	4,100
シャープ	CT-1450B	108,000→	2,400	2,000
ソニー	KX-13HGI	149,000→	3,300	2,800
三菱	14CTD-27V	148,000→	3,300	2,800

RGB対応テレビ/NEC

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
NEC	C-14N12PV	99,800→	2,296	1,956
〃	C-14N16PV	25,000→	2,875	2,450
〃	C-14N18PV	84,800→	2,073	1,766

日本語ワードプロセッサ

メーカー	東芝	富士通	シャープ
機種	TOSWORD JW-1	My OASYS 2	WD-800
価格	598,000円（レイアウト無） 648,000円（レイアウト有）	480,000円	498,000円
分割	48回　13,800円 60回　11,700円 48回　14,900円 60回　12,700円	48回12,000円 60回10,200円	48回11,900円 60回10,100円

お買得コーナー

- ■カシオ　EP-1100＋ソフト　＝¥65,000
- ■NEC　PC-8001（下取品）　＝¥50,000
- ■ナショナル　JR-100＋RFコンバーター＋ソフト3巻＝¥30,000
- ■シャープ　MZ-700シリーズ
  - MZ-711　→¥58,300
  - MZ-721　→¥65,600
  - MZ-731　→¥93,400

マイコン・ベーシックマガジン愛読者特別セール

テレビ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	TH21-H55GR	¥219,000	¥5,037	¥4,292
〃	TH19-L55GR	¥188,000	¥4,324	¥3,684
〃	TH15-M55GR	¥139,000	¥3,197	¥2,724
〃	TH14-NV1	¥208,000	¥4,605	¥3,924
ソニー	KV-20XR2	¥199,800	¥4,481	¥3,818
〃	KV-18XR2	¥179,800	¥4,032	¥3,436
ビクター	AV-260	¥290,000	¥6,527	¥5,562
〃	AV-200	¥210,000	¥4,709	¥4,013
東芝	21K691	¥215,000	¥4,821	¥4,108
〃	15K31	¥129,800	¥2,910	¥2,480
シャープ	C-1 19型	¥145,000	¥3,252	¥2,771
〃	C-1 14型	¥93,000	¥2,086	¥1,777

ビデオ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	NV-630	¥169,800	¥3,613	¥3,203
〃	NV-330	¥159,800	¥3,170	¥3,015
〃	NV-370	¥132,800	¥2,864	¥2,440
ナショナル	NV-800	¥289,800	¥6,665	¥5,680
〃	NV-850HD	¥239,800	¥5,238	¥4,700
ソニー	SL-F5	¥169,800	¥3,808	¥3,245
〃	SL-F3	¥145,000	¥3,169	¥2,771
〃	SL-F17	¥132,000	¥3,036	¥2,587
〃	SL-HF77	¥299,000	¥6,877	¥5,860
〃	SL-HF66	¥249,800	¥5,745	¥4,896
ビクター	HR-D225	¥195,000	¥4,373	¥3,726
〃	HR-D120	¥148,000	¥3,310	¥2,842
日立	VT-16	¥173,000	¥3,880	¥3,306

掲載以外の商品もお問い合せください!!

106　コレクトコールでどうぞ！

全国どこからでも電話1本（無料）で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください――

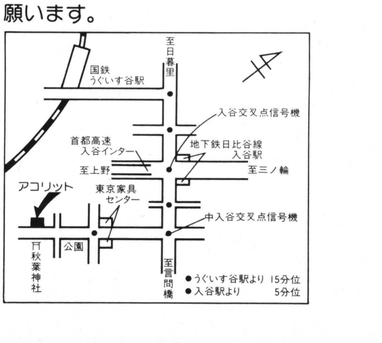
Acolyte
（アコリット）

〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時　年中無休
☎03(844)3361

●他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

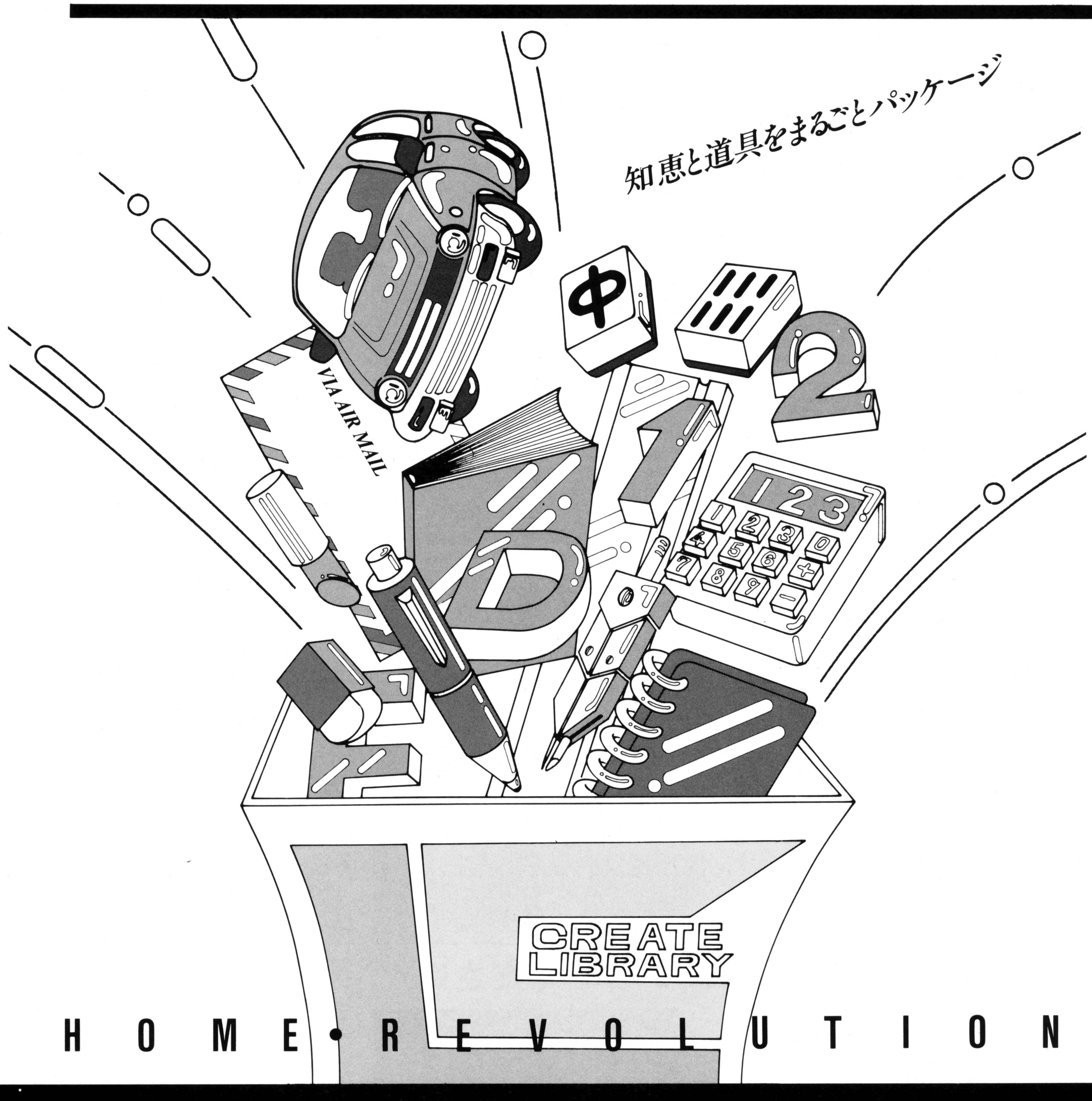
お支払いは楽な長期クレジット
48回/60回
●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



クリエイティブ・サピエンス

家・庭・人のパソコン

知恵と道具をまるごとパッケージ



HOME・REVOLUTION

SOFT

ン革命。

遊んでばかりじゃ、ただのゲーム機。
できるソフトで、H・Aスタート。
父、母、兄、姉、ボク、納得のパソコン・クリエーション。

X1シリーズ用・PC-6001mkII用

日本語ワードプロセッサ



ユーカラJJ

漢字プリンタ不要で、本格機能

X1シリーズ用に、ユーカラJJ新登場！
●かな漢字変換・ローマ字漢字変換、2つの入力方式が選べます。●操作は簡単で、しかも高速処理だから、どなたでも手軽に利用できます。●ディスク版・テープ版共にJIS第一水準漢字をサポートしました。●テープ版では一文字単位、ディスク版では単語単位で連続変換ができます。●カーソル移動で下線・罫線が引けます。
PC-6001mkII用ユーカラJJも、今までどおりヨロシク！

X-1 シリーズ用…………3″ディスク版 ¥19,800	テープ版¥9,800	
文例集	X-1シリーズ用………………………………¥3,000	
PC-6001mkII用…………5″ディスク版 ¥19,800	テープ版¥9,800	
文例集	PC-6600シリーズ日本語ワードプロセッサ用 PC-6001mkII　　ユーカラJJ用	¥3,000

X1シリーズ用・MZ-700用

簡易表計算プログラム

S・CALGO

エスカルゴ

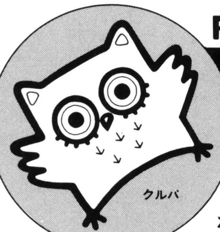
2タイプの表で、幅広い用途

X1シリーズにS・CALGO新登場！
●日常の事務作業にともなう表集計が、だれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。
●2タイプの表で用途は多彩。家計簿、カロリー計算などのホームユースから、在庫管理、現金出納帳などのビジネスユースまで、幅広く活用できます。
●ソート、検索、さらには表の中に項目の区切りなしに一行まとめてデータを入力するフリーライン入力機能など、充実したファンクション群だから、使いやすくて実用的。
MZ-700用S・CALGOも今までどおりヨロシク！

X-1シリーズ用……3″ディスク版¥19,800	テープ版¥ 9,800
M-700用………………………………S・CALGOテープ版¥9,800	
S・CALGOオプションパックテープ版¥9,800	

PC-6001mkII用

簡易表計算プログラム



DISK／TAPE パソカルク

かる〜くカルク誰でもできる表計算

●PC-6001で大好評の「パソカルク」が、テープ版、ディスク版になりました。●在庫管理表、売上管理表、家計簿、住所録、スケジュール表等々、用途は多彩●PC-6001用パソカルク事例集(1〜3各¥4,800)がそのままご使用になれます。
●日常の事務作業にともなう表集計がだれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。

PC-6001mkII用………………5″ディスク版 ¥19,800
テープ版 ¥ 9,800

PC-6001mkII用

英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ



DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

●英文字、ひらがな、カタカナを音声出力●操作がカンタンで、どなたでもすぐに利用できます。●文書の編集・管理・印刷に強力処理機能。ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮します。●オールマシン語なので高速処理●編集中でも即印刷できます。●画面で確認しながら美しい文書を作成できます。●TAPEパソワード(PC-6001mkII添付ソフト)で作った文書がそのまま使えます。

PC-6001mkII用………………5″ディスク版 ¥12,800

LINE

インフォメーションセンター
(専用)TEL 03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所/〒880 宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

資料請求券 BM-3

ジャスコ COMPUTER VISUAL & AUDIO CVA

NEC PC-9801シリーズ

①PC-9801F2……………………… 398,000円
PC-KD551………………………… 118,000円
合計標価 516,000円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々14,200円 ㊍7.5万×3回
●48回均等支払例 月々12,300円

②PC-9801F1……………………… 328,000円
PC-KD551………………………… 118,000円
合計価格 446,000円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々12,900円 ㊍6万×3回
●48回均等支払例 月々10,600円

③PC-9801E……………………… 215,000円
PC-KD551………………………… 118,000円
合計価格 333,000円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々9,600円 ㊍4.5万×3回
●48回均等支払例 月々7,900円

NEC PC-8801 mkII

①PC-8801mkIIモデル30……… 275,000円
PC-KD551………………………… 118,000円
合計価格 393,000円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,000円 ㊍5.5万×3回
●48回均等支払例 月々9,300円

②PC-8801mkIIモデル20……… 225,000円
PC-KD551………………………… 118,000円…
合計価格 343,000円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々10,100円 ㊍4.5万×3回
●48回均等支払例 月々8,100円

③PC-8801mkIIモデル10……… 168,000円
PC-KD551………………………… 118,000円
合計価格 286,000円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,000円 ㊍4万×3回
●48回均等支払例 月々6,700円

NEC PC-6601

①PC-6601……………………… 143,000円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,100円 ㊍2万×3回
●48回均等支払例 月々3,400円

②PC-6601……………………… 143,000円
PC-60M43………………………… 65,800円
PC-PR401………………………… 39,800円
プリンタケーブル……………… 7,500円
ディスプレイ台………………… 5,500円
合計価格 261,600円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,700円 ㊍3.5万×3回
●48回均等支払例 月々6,300円

SHARP パソコンテレビ X1c

①CZ-801C………… 119,800円
CZ-801D………… 99,800円
合計価格 219,600円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,200円 ㊍3万×3回
●48回均等支払例 月々5,100円

②CZ-801C…… 119,800円
CZ-801D…… 99,800円
CZ-81P …… 34,800円
合計価格 254,400円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,300円 ㊍3.5万×3回
●48回均等支払例 月々6,000円

SONY SMC-777

SMC-777……148,000円
KX-13CD1… 89,800円
合計価格237,800円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,800円 ㊍3.5万×3回
●48回均等支払例
月々5,800円

BANDAI RX-78

RX-78…………………… 59,800円
BS-BASIC………… 7,800円
ジョイスティック(2本セット) 6,800円
ソフト(3本)……… 18,800円
93,200円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々3,200円 ㊍1万×3回
●30回均等支払例 月々3,300円

NEC PC-8001 mkII

PC-8001mkII…… 123,000円
NH-14DD………… 69,800円
PC-DR311………… 12,800円
カラーCRTケーブル 1,800円
キーボードカバー…… 1,000円
合計価格 208,400円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,000円 ㊍2.5万×3回
●48回均等支払例 月々4,700円

富士通 FM-7

FM-7…………126,000円
NH-14DD … 69,800円
MR-11 …… 12,800円
カラーCRTケーブル 1,800円
合計価格210,400円
●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,100円 ㊍2.5万×3回
●48回均等支払例
月々4,700円

MSX

	商品名	標準価格	分割支払例
富士通	FM-X	49,800円	3,200×15
ナショナル	キングコング	54,800円	3,400×15
東芝	HX-10D	65,800円	3,100×20
SONY	HB-55	54,800円	3,500×15
日立	HB-H1	62,800円	3,100×20
三洋	MPC-10	74,800円	3,600×20
三菱	ML-8000	59,800円	3,800×15
ヤマハ	YIS-503	64,800円	3,300×15
キャノン	V-10	54,800円	3,600×15
ビクター	HC-6	64,800円	3,200×20

■カラーディスプレイ		定価	ボーナス併用支払例	
NEC	PC-KD551	119,800円	3,500円×20回	㊍1.5万×3回
〃	PC-KD301	89,800円	4,300円×20回	
〃	PC-KD201	59,800円	3,800円×15回	
〃	PC-60M43	65,800円	3,100円×20回	
〃	PC-8853N	168,000円	5,000円×20回	
SHARP	12M314C (高解像ドットピッチ0.28㎜)	128,000円	4,000円×20回	㊍1.5万×3回
〃	14M131C	69,800円	3,300円×20回	
〃	14M132C	118,000円	3,600円×20回	㊍1.5万×3回
〃	14M142C	99,800円	3,200円×20回	㊍1万×3回
東映	FTC-1208	129,800円	4,300円×20回	㊍1.5万×3回
■フロッピーディスク				
NEC	PC-9881K	320,000円	9,500円×20回	㊍4.5万×3回
〃	PC-80S31	168,000円	5,000円×20回	㊍2万×3回
〃	PC-9831-4W	198,000円	6,300円×20回	㊍2.5万×3回
SHARP	CZ-800F	198,000円	5,900円×20回	㊍2.5万×3回
〃	CZ-801	198,000円	5,900円×20回	㊍2.5万×3回

■プリンター・プロッター・デジタイザー		定価	ボーナス併用支払例	
NEC	PC-8822	234,000円	7,100円×20回	㊍3万×3回
〃	PC-8825	176,000円	4,900円×20回	㊍2.5万×3回
〃	PC-8826	148,000円	4,300円×20回	㊍2万×3万回
〃	PC-8875	138,000円	3,800円×20回	㊍2万×3回
〃	PC-6021	49,800円	3,300円×20回	
〃	PC-6022	39,800円	3,800円×10回	
〃	PC-PR401	39,800円	3,800円×10回	
〃	PC-PR201	298,000円	9,100円×20回	㊍4万×3回
SHARP	CE-515P	49,800円	3,200円×15回	
〃	CZ-800P	142,800円	4,000円×20回	㊍2万×3回
〃	CZ-80PK	123,800円	3,900円×20回	㊍1.5万×3回
精工舎	GP-500M	49,800円	3,200円×15回	
エプソン	UP-130K	290,000円	8,700円×20回	㊍4万×3回
■デジタルテロッパー				
SHARP	CZ-8DT	89,800円	3,000円×20回	㊍1万×3回
NEC	PC-60M54	39,800円	3.800円×10回	

マイコン通信販売

低金利・低価格

お支払方法：クレジットのお支払はⓐ銀行口座をお持ちの方は自動引落。ⓑ銀行口座をお持ちでない方は、クレジット会社あてに振込にてご送金いただきます。
商品到着後4日以内ならキャンセルできます。但しご使用なさった商品はご遠慮下さい。

お申し込みは☎コレクトコール〈106番で!!〉
★東京(03)246-8948(代表)
＊都内の方はコレクトコールはできません。

■クレジット回数と金利(ボーナス併用もあります)

回数	1回	3回	6回	10回	15回	20回	24回	30回	36回	48回
手数料	——	1.95%	3.9%	6.5%	9.75%	13%	15.6%	19.5%	23.4%	31.2%

1.全国無料配達 ★製品即納!!ただし、一部地域は除きます。
2.低金利クレジット ★金利はグットお得な低金利★回数も自由に選べます。★初回支払いは端数がプラスされます。
3.頭金なしで商品先どり ★電話1本でOK!!
4.完全保証 ★メーカー保証書付です。★取扱い上のトラブルは電話で専門スタッフがお答えします。
5.日・祭日も受付可 ★受付時間 午前10時～午後7時

創業宝暦8年(1758年) 資本金／85億4,627万円 売上高／6,518億円(昭和58年2月期)

ジャスコ株式会社 CVA事業部

〒103 東京都中央区日本橋本町1－14



特選プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



APPLE Ⅱ/Ⅱe(48K)用

ADVENTURE HOUSE

SHOOTING STAR

これは，なんと，あのアドベンチャー・ゲームの絵を取ったアドベンチャー・ゲームなのです（ああ，悲惨!!）。しかし，画面の文字だけで十分にわかるようにしてあります。それ以外は，普通のアドベンチャー・ゲームと同じように遊べます。

あそびかた

このゲームは，目的の宝物を拾って家から逃げだすものです。まわりには金網があって，そう簡単には逃げだせませんし，宝物もおいそれとはでてきません。

やりかたは，「動詞＋名詞」の形で入力します。たとえば，「KILL GAME」とか「DRINK WATER」というふうにです。ただし，例外もあります。移動するときは「NORTH」とか「UP」と入力します。「N」か「U」でもかまいません。

「TAKE」で落ちてる物が拾えますし，「DROP」で捨てます。「INVENTORY」か「I」だと，なにを持っているかを教えてくれます。

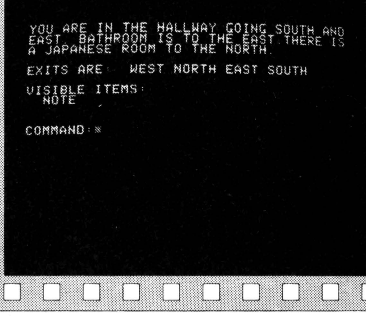
その他

プログラムの入力は，ひたすらがんばってください。それと，DATA文やPRINT文中に余分なスペースを入れると，表示がおかしくなることがあります。

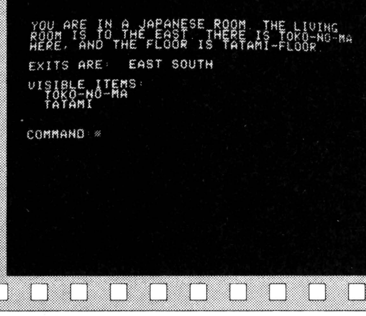
プログラムは，70～500行までが各部屋の説明と，北や南に移動した先の部屋の番号で，1900～2070行でそれを表示し，2080～6390行の命令処理のルーチンへ行くようになっています。それから，入力する言葉の中で「ゴマ」のつづりは，「SESAME」ですから覚えておいてください。

もうひとつ，このゲームには秘密のHINT命令がついています。この命令は，先に進めなくなったときに「HINT×××」というふうに入れると，重大なヒントを提供してくれるのです。ただし，このHINT命令は編集部にあずけてありますから，次号で紹介してくれたらと思います。

参考　SOFTSIDE#44 ADVENTURE BASE



《写真1》いきなり英語でペラペラとでます。まずは辞書を用意しましょう。



《写真2》ウ～ン，やっぱりアドベンチャー・ゲームは難かしいな～

★OFコーナー★　今月も，あいもかわらずの編と影のちぐはぐコンビが，おもしろおかしくみなさんのお手紙を紹介します。このコーナーに参加ご希望の方は，アンケート・ハガキに書いて，編集部まで送ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，ベーマガにもこれほどおもしろいアドベンチャー・ゲームが載るようになったか。
影：でも，絵がなくちゃネー。
Dr.D：そうともかぎらんよ。たとえば，ＺＯＲＫや最近のＡＰＰＬＥのアドベンチャーには，絵のないものがけっこうあるぞ。
影：ふ～ん，そうなの（ぜんぜん聞いてません）。さて，このプログラムは11Kしかないから，そんなにむずかしくないと思うよ。では……
Dr.D：ははは，影くんもだいぶ苦戦してるみたいだな。画面の使いかたもうまいし，内容もしっかりしとるから，そう簡単にはできないだろう。

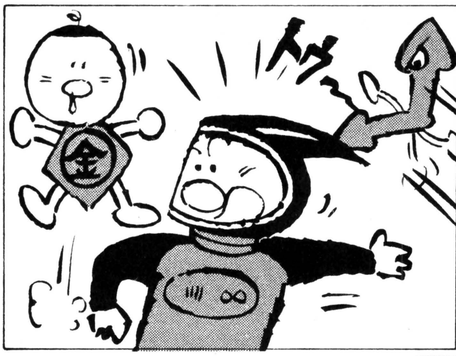
ADVENTURE HOUSEのプログラム・リスト

```
10  GOTO 30
20 M =  PEEK (103) +  PEEK (104) * 256: FOR I = 0 TO 4: POKE M + 108 + I,48: NEXT I:Z$ =  STR$ (Z): FOR I =  LEN (Z$) TO 1 STEP  - 1
: POKE M + 112 -  LEN (Z$) + I, ASC ( MID$ (Z$,I,1)): NEXT I: GOTO 00000
30  GOTO 1860
40  IF A >  = 0 AND A <  = 4 THEN  RUN
50 Z = (A * 10) + 20: GOTO 20
70  PRINT "YOU ARE IN FRONT OF A LARGE WHITE HOUSE.YOU CAN ENTER THE HOUSE BY GOING NORTH."
73 N = 6:E = 18
79  RETURN
80  PRINT "YOU ARE AT THE ENTRY HALL OF THE HOUSE. THERE IS A HALLWAY TO THE NORTH."
83 N = 7:S = 5
89  RETURN
90  PRINT "YOU ARE IN THE HALLWAY GOING SOUTH AND  EAST. BATHROOM IS TO THE EAST.THERE IS  A JAPANESE ROOM TO THE NORTH."
93 N = 10:W = 8:S = 6:E = 11
99  RETURN
100  PRINT "YOU ARE IN THE W.C. THERE IS A BATHROOM TO THE SOUTH."
103 E = 7:S = 9
109  RETURN
110  PRINT "YOU ARE IN THE BATHROOM."
115 N = 8
119  RETURN
120  PRINT "YOU ARE IN A JAPANESE ROOM. THE LIVING  ROOM IS TO THE EAST. THERE IS TOKO-NO-MAHERE, AND THE FLOOR IS TATAMI-FLOOR."
125 S = 7:E = 14
129  RETURN
130  PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING EAST AND     WEST. THE LIVING ROOM IS TO THE NORTH."
133  IF BS = 1 THEN  PRINT "THERE ARE STAIRS GOING DOWN.":D = 44
135 N = 14:E = 12:W = 7
139  RETURN
140  PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING WEST AND     EAST.THE LIVING ROOM IS TO THE NORTH.   STAIRS ARE GOING UP."
145 N = 14:W = 11:E = 13:U = 48
149  RETURN
150  PRINT "YOU ARE IN THE DINING-KITCHEN. THE      LIVING ROOM IS IN THE NORTH."
155 W = 12:N = 14:S = 15
159  RETURN
160  PRINT "YOU ARE IN THE LIVING ROOM. THE JAPANESEROOM IS IN THE WEST. DINING-KITCHEN IS  TO THE SOUTHEAST. YOU SEE A VERANDA IN
THE NORTH."
165 N = 23:S = 12:SW = 11:SE = 13:W = 10
169  RETURN
170  PRINT "YOU ARE IN FRONT OF THE BACKDOOR. YOU   CAN GO OUT TO THE EAST."
175 N = 13:E = 16
179  RETURN
180  PRINT "YOU ARE ON A SMALL PATH.THE BACKDOOR IS TO THE WEST. THERE IS A FENCE TO THE    EAST."
185 N = 19:S = 17:W = 15
189  RETURN
190  PRINT "THERE IS A RED CAR HERE. IT LOOKS LIKE  IT'S VERY EXPENSIVE. THERE IS A FENCE TOTHE EAST AND SOUTH."
195 N = 16:W = 18
199  RETURN
200  PRINT "YOU ARE IN THE FRONTYARD. THERE IS A    FLOWER GARDEN HERE. THERE IS A FENCE TO THE SOUTH."
205 W = 5:E = 17
209  RETURN
210  PRINT "YOU ARE ON A PATH THAT LEADS NORTH AND  SOUTH."
215 N = 20:S = 16
219  RETURN
220  PRINT "YOU ARE AT THE EAST SIDE OF THE        BACKYARD. THERE IS A FENCE TO THE NORTH AND EAST. A SMALL PATH IS LEADING SOUTH.
225 W = 21:S = 19
229  RETURN
230  PRINT "YOU ARE AT THE CENTER OF THE BACKYARD.  THERE IS A POND HERE."
235 W = 22:E = 20:U = 23
239  RETURN
240  PRINT "YOU ARE AT THE WEST EDGE OF THE        BACKYARD. THERE IS A FENCE RUNNING TO   THE SOUTH AND WEST."
245 E = 21
249  RETURN
250  PRINT "YOU ARE ON THE VERANDA OF THE FIRST    FLOOR. THE LIVING ROOM IS TO YOUR SOUTH.YOU CAN GO DOWN TO THE BACKYARD IF YOU
LIKE."
255 D = 21:S = 14
259  RETURN
260  PRINT "YOU ARE IN THE HALLWAY GOING EAST AND  WEST ON THE SECOND FLOOR. THERE IS A    STUDYING ROOM TO THE NORTH. STAIRS GO
DOWN TO THE FIRST FLOOR."
265 D = 48:N = 25:W = 31:E = 26:U = 37
269  RETURN
270  PRINT "YOU ARE IN A STUDYING ROOM. IT SEEMS   THAT THERE IS NOTHING SPECIAL HERE."
275 S = 24
279  RETURN
280  PRINT "YOU ARE IN THE HALLWAY GOING WEST AND SOUTH"
285 NE = 29:W = 24:S = 27:E = 30
289  RETURN
290  PRINT "YOU ARE IN THE SOUTH END OF THE HALLWAY."
295 N = 26:NE = 30:W = 28
299  RETURN
300  PRINT "YOU ARE IN A SMALL ROOM. IT LOOKS LIKE  THIS IS W.C."
305 E = 28
309  RETURN
310  PRINT "YOU ARE IN A BEDROOM. THERE IS ANOTHER  ROOM TO THE SOUTH. A VERANDA IS TO YOUR NORTH."
315 N = 41:S = 30:SW = 26
319  RETURN
320  PRINT "YOU ARE IN AN OPEN ROOM. THERE IS A BED-ROOM TO THE NORTH."
325 SW = 27:W = 26:N = 29
329  RETURN
330  PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING EAST AND     SOUTH."
335 S = 32:W = 35:E = 24
339  RETURN
340  PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING NORTH AND    SOUTH."
345 N = 31:S = 33
349  RETURN
350  PRINT "YOU ARE IN THE SOUTH EDGE OF A HALLWAY. THERE IS A VERANDA TO THE SOUTH."
355 S = 34:W = 36:N = 32
359  RETURN
360  PRINT "YOU ARE ON A VERANDA ON THE SECOND      FLOOR."
365 N = 33
369  RETURN
370  PRINT "YOU ARE IN A LARGE BEDROOM. THERE IS A  STUDY TO THE SOUTH. THERE IS A LONG     HALLWAY TO THE EAST."
375 E = 31:S = 36
379  RETURN
380  PRINT "YOU ARE IN A STUDY. THERE IS A BOOKSHELFHERE, BUT I'LL TELL YOU THERE IS NOTHINGSPECIAL ABOUT THIS BOOKSHELF. I SWEAR
THERE IS ABSOLUTELY NOTHING IMPORTANT   WITH THE BOOKSHELF !!!"
385 N = 35:E = 33
389  RETURN
390  PRINT "YOU ARE STANDING ON THE STAIRS BETWEEN  THE SECOND FLOOR AND THE THIRD FLOOR."
395 D = 24:U = 38
399  RETURN
400  PRINT "YOU ARE IN A HALLWAY GOING EAST AND     SOUTH ON THE THIRD FLOOR."
405 W = 39:E = 40:S = 42:D = 37
409  RETURN
410  PRINT "YOU ARE IN A BOY'S BEDROOM. YOU CAN SEE OUTSIDE FROM THE WINDOW WHICH IS NOT    IMPORTANT AT ALL IN THIS ADVENTURE."
415 E = 38
419  RETURN
420  PRINT "YOU ARE IN A BEDROOM."
425 W = 38
429  RETURN
430  PRINT "YOU ARE IN THE VERANDA. YOU SEE A POND  DOWN IN THE BACKYARD."
435 S = 29
439  RETURN
440  PRINT "YOU ARE ON THE SOUTH EDGE OF THE HALLWAYON THE THIRD FLOOR."
443  IF YN = 1 THEN W = 43
445 N = 38
449  RETURN
450  PRINT "YOU ARE IN A DARK CLOSET."
455 E = 42
459  RETURN
460  PRINT "YOU ARE STANDING ON THE STAIRS BETWEEN  THE FIRST FLOOR AND THE BASEMENT."
465 U = 11:D = 45
469  RETURN
```

★編さんのつらさよ～くわかります。僕も新聞委員でよく残されました。（千葉県船橋市・**古池章浩14才**）……【**編集長**：古池くん！同情してくれなくとも，編くんはいつもニコニコ仕事をしとるよ。**編**：ニコニコ……グスッ！】

```
470  PRINT "YOU ARE IN A SMALL HALL BETWEEN TWO     ROOMS TO THE WEST AND EAST."
475 U = 44:W = 46:E = 47
479  RETURN
480  PRINT "YOU ARE IN AN OPEN ROOM IN THE BASEMENT."
485 E = 45
489  RETURN
490  PRINT "YOU ARE IN A LARGE ROOM IN THE BASEMENT."
495 W = 45
499  RETURN
500  PRINT "YOU ARE ON THE STAIRS BETWEEN THE FIRST FLOOR AND THE SECOND FLOOR."
505 D = 12:U = 24
509  RETURN
1860  CLEAR : RESTORE : READ O,V: DIM O$(O),O(O),OO$(O),V$(V),V(V)
1870  IF O > 0 THEN  FOR A = 1 TO O: READ O$(A),O(A),OO$(A): NEXT
1880  IF V > 0 THEN  FOR A = 1 TO V: READ V$(A): NEXT : FOR A = 1 TO V: READ V(A): NEXT
1890 A = 5
1900 N = 0:W = 0:E = 0:S = 0:U = 0:D = 0:NW = 0:NE = 0:SW = 0:SE = 0: HOME
1910  GOSUB 40
1920  PRINT : IF N + W + E + S + U + D + NW + NE + SW + SE > 0 THEN  PRINT "EXITS ARE: ";: FOR B = 1 TO 10:D(B) = 0: NEXT
1930  IF W > 0 THEN  PRINT " WEST";:D(1) = W
1940  IF N > 0 THEN  PRINT " NORTH";:D(2) = N
1950  IF E > 0 THEN  PRINT " EAST";:D(3) = E
1960  IF S > 0 THEN  PRINT " SOUTH";:D(4) = S
1970  IF U > 0 THEN  PRINT " UP";:D(5) = U
1980  IF D > 0 THEN  PRINT " DOWN";:D(6) = D
1990  IF NW > 0 THEN  PRINT " NORTHWEST  ";:D(7) = NW
2000  IF NE > 0 THEN  PRINT " NORTHEAST  ";:D(8) = NE
2010  IF SW > 0 THEN  PRINT " SOUTHWEST  ";:D(9) = SW
2020  IF SE > 0 THEN  PRINT " SOUTHEAST  ";:D(10) = SE
2030  PRINT : PRINT
2040  FOR B = 1 TO O: IF O > 0 THEN  IF  ABS (O(B)) = (A) THEN C = C + 1: GOTO 2060
2050  NEXT : PRINT : GOTO 2080
2060  IF C = 1 THEN  PRINT "VISIBLE ITEMS:"
2070  PRINT "  ";O$(B): GOTO 2050
2080  ONERR  GOTO 6580
2090 C = 0: PRINT : INPUT "COMMAND:";A$: PRINT : IF A$ = "LOOK" THEN 1900
2100  FOR B = 1 TO 10: IF A$ = V$(B) THEN 2120
2110  NEXT : FOR B = 14 TO 23: IF A$ = V$(B) THEN B = B - 13: GOTO 2120
2115  NEXT : GOTO 2135
2120  IF D(B) <  > 0 THEN A = D(B): GOTO 1900
2130  PRINT "YOU CAN'T MOVE THAT WAY.": GOTO 2080
2135  IF A$ = "END" OR A$ = "QUIT" OR A$ = "CTRL-C" OR A$ = "BREAK" OR A$ = "STOP" OR A$ = "RESET" OR A$ = "GAME OVER" THEN  PRINT :
 PRINT "OK. BYE-BYE!": PRINT : END
2137  IF A$ = "" THEN  PRINT "COME ON, SAY SOMETHING.": GOTO 2080
2140  IF A$ <  > "I" AND A$ <  > "INVENTORY" AND A$ <  > "TAKE INVENTORY" THEN 2190
2150  PRINT "YOU ARE CARRYING:": FOR K = 0 TO 10: IF O(I(K)) =  - 2 THEN  PRINT "WEARING": GOTO 2170
2160  IF O(I(K)) =  - 3 THEN  PRINT "RIDING"
2170  IF I(K) > 0 THEN  PRINT "  ";O$(I(K))
2180  NEXT : GOTO 2080
2190  FOR B = 1 TO V:F =  LEN (V$(B)): IF F < 3 THEN 2200
2195  IF  LEFT$ (A$,F) = V$(B) THEN 2210
2200  NEXT : PRINT "DON'T KNOW WHAT "; CHR$ (34);A$; CHR$ (34);"MEANS.": GOTO 2080
2210 D$ =  RIGHT$ (A$,( LEN (A$) - F) - 1):E$ =  RIGHT$ (D$,3)
2220  IF V(B) <  > 1 THEN 2310
2230 I = 0: FOR Z = 0 TO 10: IF I(Z) <  > 0 THEN I = I + 1
2240  NEXT : IF I > 6 THEN  PRINT "YOU CAN'T CARRY ANY MORE.": GOTO 2080
2250  FOR J = 1 TO O: IF O > 0 THEN  IF E$ =  RIGHT$ (O$(J),3) AND A =  ABS (O(J)) THEN 2280
2260  NEXT
2270  PRINT "THERE'S NO ";D$;" HERE.": GOTO 2080
2280  IF O(J) < 0 THEN  PRINT "THAT'S IMPOSSIBLE TO CARRY.": GOTO 2080
2290  FOR K = 1 TO 10: IF I(K) = 0 THEN I(K) = J:O(J) =  - 1: GOTO 2380
2300  NEXT
2310  IF V(B) <  > 2 THEN 2400
2320  FOR J = 1 TO O: IF O > 0 THEN  IF E$ =  RIGHT$ (O$(J),3) AND O(J) =  - 1 OR E$ =  RIGHT$ (O$(J),3) AND O(J) =  - 2 OR E$ =  RI
GHT$ (O$(J),3) AND O(J) =  - 3 THEN 2340
2330  NEXT
2340  FOR K = 1 TO 10: IF I(K) = J THEN I(K) = 0:O(J) = 0: GOTO 2370
2350  NEXT
2360  PRINT "YOU'RE NOT CARRYING IT.": GOTO 2080
2370 O(J) = A
2380  PRINT "OK."
2390  GOTO 6590
2400  IF V(B) <  > 13 THEN 2450
2410  FOR C = 1 TO 10: IF D$ = V$(C) THEN B = C: GOTO 2120
2420  NEXT C
2430  GOTO 6390
2450  IF V(B) <  > 24 THEN 2460
2455  PRINT "SEARCH YOURSELF!!!": FOR HI = 1 TO 1000: NEXT HI: GOTO 2080
2460  IF V(B) = 25 THEN 2230
2465  IF V(B) <  > 26 THEN 2500
2467 Q = 0
2470  FOR J = 1 TO O: IF O > 0 THEN  IF E$ =  RIGHT$ (O$(J),3) AND (O(J) =  - 1 OR O(J) =  - 2 OR O(J) =  - 3 OR O(J) =  - A) THEN
 PRINT OO$(J):Q = 1: IF J = 26 THEN PR = 1
2480  NEXT J
2483  FOR K = 1 TO O: IF E$ =  RIGHT$ (O$(K),3) AND O(K) = (A) THEN 2360
2484  NEXT K
2485  IF Q = 1 THEN 2080
2490  GOTO 2270
2500  IF V(B) <  > 27 THEN 2600
2510  FOR J = 1 TO O: IF E$ =  RIGHT$ (O$(J),3) AND (O(J) =  - 1 OR O(J) =  - A) THEN 2540
2520  NEXT
2530  PRINT "THERE'S NO ";D$;" HERE.": GOTO 2080
2540  IF E$ <  > "OTE" THEN  PRINT "SORRY, I CAN'T READ IT.": GOTO 2080
2550  PRINT OO$(J)
2555  IF J = 26 THEN PR = 1
2560  GOTO 2080
2600  IF V(B) <  > 28 THEN 2700
2610  FOR I = 1 TO  LEN (D$)
2620 F$ =  MID$ (D$,I,1): IF  ASC (F$) < 65 OR  ASC (F$) > 90 THEN 2640
2630 F$ =  CHR$ (155 -  ASC (F$))
2640 M$ = M$ + F$: NEXT I
2650  PRINT M$:M$ = "": GOTO 2080
2700  IF V(B) <  > 29 THEN 2800
2710  IF E$ = "OOR" AND (A = 15 OR A = 16 OR A = 5 OR A = 6) THEN  PRINT "IT'S ALREADY OPEN. AND IN FACT, IT      DOESN'T CLOSE.": G
OTO 2080
2720  IF D$ = "SESAME" AND A = 11 THEN BS = 1: PRINT "SUDDENLY THE WALL STARTS TO OPEN.       AND YOU FIND A STAIRCASE GOING DOWN.":
 GOTO 6560
2800  IF V(B) <  > 30 AND V(B) <  > 31 THEN 2900
2805  IF O(44) <  >  - 1 THEN  PRINT "YOU HAVE NOTHING TO BREAK WITH.": GOTO 2080
2807  IF E$ = "ALL" THEN 2840
2810  FOR J = 0 TO O: IF E$ =  RIGHT$ (O$(J),3) AND (O(J) =  - 1 OR O(J) =  - A) THEN 2830
2820  NEXT : PRINT "THERE'S NO ";D$;" HERE.": GOTO 2080
2830  IF E$ = "NCE" THEN  PRINT "YOU CAN'T.": GOTO 2080
2835  IF E$ <  > "ALL" THEN OO$(J) = "IT'S BROKEN.": PRINT "OK.": GOTO 2080
2840  IF A <  > 42 OR PR = 0 THEN  PRINT "THE WALL IS TOO HARD TO BREAK.": GOTO 2080
2850 YN = 1: PRINT "THE WALL BROKE INTO PIECES. THERE IS    ANOTHER ROOM THERE TO THE WEST.": GOTO 6560
2900  IF V(B) <  > 32 AND V(B) <  > 33 THEN 3000
2910  FOR J = 1 TO O: IF E$ =  RIGHT$ (O$(J),3) AND O(J) = ( - A) THEN 2930
2920  NEXT : GOTO 2270
2930  PRINT "OK.": IF A = 10 AND E$ = "AMI" THEN O(6) = 10
2940  IF A = 29 AND E$ = "BED" THEN O(36) = 29
2950  IF A = 36 AND E$ = "ELF" THEN  PRINT "AS I TOLD YOU, THERE IS NOTHING THERE !"
2960  GOTO 6560
3000  IF V(B) <  > 34 THEN 3100
3005  IF O(20) <  >  - 1 THEN  PRINT "YOU CAN'T DIG WITH YOUR BARE HANDS.": GOTO 2080
3010  IF A <  > 20 THEN  PRINT "IT'S TOO HARD TO DIG A HOLE.": GOTO 2080
3020  IF E$ <  > "OLE" THEN  PRINT "DIG WHAT?": GOTO 2080
3030 O(25) =  - 20:O(26) = 20: PRINT "OK. THERE IS SOMETHING IN THE HOLE.": GOTO 2080
3100  IF V(B) <  > 35 THEN 3200
3110  IF E$ <  > "CAR" OR A <  > 17 THEN 6390
3120  IF O(6) <  >  - 1 THEN  PRINT "YOU HAVE NO KEY TO DRIVE.": GOTO 2080
3130  IF O(43) <  >  - 1 THEN  PRINT "YOU HAVEN'T GOT THE JEWELS.": GOTO 2080
3140  PRINT "OK.": PRINT "THE ENGINE STARTS. THE CAR BREAKS THE   FENCE AND RUNS OUT ON THE ROAD. NOW YOU ARE FREE. YOU GO HOME AND
BECOME RICH.": FOR I = 1 TO 3000: NEXT I: PRINT "YOU WON THIS ADVENTURE. COME AGAIN.": END
3200  IF V(B) <  > 36 THEN 3300
3210  IF E$ <  > "OWN" THEN 6390
3220  IF A = 23 THEN A = 21: GOTO 1900
3230  IF A = 41 OR A = 34 THEN  PRINT "YOU FALL OFF THE VERANDA. YOU ARE DEAD.": FOR I = 1 TO 2000: NEXT I: GOTO 6570
3300  IF V(B) <  > 37 THEN 3400
3310  IF E$ <  > "ILK" THEN 6390
3320  IF O(9) <  >  - 1 THEN  PRINT "YOU DON'T HAVE IT.": GOTO 2080
3330  PRINT "THERE WAS POISON IN THE MILK. YOU ARE   DEAD. TOO BAD. ": FOR I = 1 TO 2000: NEXT : GOTO 6570
3400  REM THAT'S ALL
6390  PRINT "SORRY, YOU CAN'T DO THAT.": GOTO 2080
6400  FOR K2 = 1 TO 10: IF I(K2) = K3 THEN I(K2) = K0:O(K3) = 0:O(K0) =  - 1: RETURN
6410  NEXT : POP : GOTO 6390
6430  DATA 44,37
6440  DATA NOTE,7,IT SAYS 'GET THE JEWELS AND GET OUT OF  HERE !',SINK,-8,IT DOESN'T WORK,BATHTUB,-9,THIS BATHTUB MUST BE VERY OLD.,
TOKO-NO-MA,-10,THERE IS NOTHING SPECIAL.,TATAMI,-10,IT IS MADE OF STRAW.
6442  DATA KEY,0,IT SEEMS TO BE A CAR'S KEY.,TABLE,-13,THIS IS NOT SO BIG.,CHAIR,-13,IT'S PAINTED WHITE.,CUP,13,THERE'S MILK IN IT.,
PIANO,-14,IT LOOKS LIKE IT'S VERY OLD. IT MUST BE VERY EXPENSIVE BECAUSE IT IS VERY BIG.,SOFA,-14,VERY DOSTY
6444  DATA ARMCHAIR,-14,OLD ENOUGH TO BE BROKEN. WHY DON'T YOU  BREAK IT?,BACKDOOR,-15,I GUESS IT'S OPEN.,BACKDOOR,-16,IT IS OPENED.
 AND I DON'T THINK YOU CAN CLOSE IT.,FENCE,-16,IT'S HIGH AND CANNOT BE BROKEN.
6446  DATA CAR,-17,IT MIGHT START MOVING IF YOU HAVE A KEY.,FENCE,-17,IT'S HIGH AND CANNOT BE BROKEN AS LONG  AS YOU DON'T DRIVE IT
OVER WITH A CAR.,FENCE,-18,IT CANNOT BE BROKEN AND IT IS VERY HIGH.
6448  DATA GARDEN,-18,IT LOOKS LIKE THERE USED TO BE SOME      FLOWERS HERE.,SHOVEL,18,IT'S A SMALL HAND SHOVEL. BUT IT MAYBE  BETTER
 THAN YOUR BARE HANDS TO DIG.,FENCE,-19,IT'S HIGH AND UNBREAKABLE.,KENNEL,-19,THERE IS NOTHING INSIDE.
6450  DATA FENCE,-20,IT IS HIGH AND YOU CAN NOT BREAK IT.,STONE,-20,VEEEEEERY HEAVY.,HOLE,0,YOU DUG THIS HOLE. THAT'S ALL I KNOW.,NO
TE,0,IT SAYS 'YOU MUST BREAK THE WALL ON THE THIRD FLOOR.',FENCE,-21,IT IS VERY HIGH AND UNBREAKABLE.
6452  DATA POND,-21,THERE IS NO CREATURE LIVING IN THIS     POND.,FENCE,-22,IT IS VERY HIGH AND YOU CANNOT BREAK IT.,DESK,-25,THIS I
S A SMALL DESK.,CHAIR,-25,THERE IS NOTHING SPECIAL.,PICTURE,-27,IT IS A BIG PICTURE AND IT'S BEAUTIFUL.
6454  DATA SINK,-28,IT IS BROKEN.,MIRROR,-28,THERE IS YOUR PRETTY FACE.,BED,-29,IT IS A SMALL BED.,NOTE,0,I'LL READ IT FOR YOU; BE A
LIBABA AT SW  OF LIVING ROOM.,BED,-35,THIS IS A LARGE BED. BUT IT'S OLD AND   DOSTY.
6456  DATA DESK,-36,IT IS A WOODEN DESK.,CHAIR,-36,YOU CAN BREAK IT.(SO WHAT!!!),BOOKSHELF,-36,COME ON; I TOLD YOU THERE IS NOTHING T
O SEE ON THA BOOKSHELF. CAN'T YOU BELEIVE ME ?,BED,-39,IT LOOKS LIKE SOMEONE HAD ONCE MOVED IT.
6458  DATA BED,-40,IT IS BROKEN.,BOX,43,IT IS FULL OF EXPENSIVE GOODIES  SUCH AS DIAMODS AND GOLD AND SILVER ETC.,HAMMER,46,IT IS QU
ITE A BIG ONE THOUGH  YOU CAN SWING IT AROUND IF YOU WANT TO.
6500  DATA WEST,NORTH,EAST,SOUTH,UP,DOWN,NORTHWEST,NORTHEAST,SOUTHWEST,SOUTHEAST,TAKE,DROP
6510  DATA GO,W,N,E,S,U,D,NW,NE,SW,SE
6512  DATA SEARCH,GET,LOOK,READ,HINT
6514  DATA OPEN,HIT,BREAK,MOVE,REMOVE,DIG
6516  DATA RIDE,JUMP,DRINK
6540  DATA 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,1,2
6542  DATA 13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23
6543  DATA 24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34
6544  DATA 35,36,37
6560  PRINT : INPUT "HIT RETURN";A$: GOTO 1900
6570  PRINT : PRINT "THIS ADVENTURE IS OVER.": END
6580  PRINT A$;" WHAT?": POKE 216,0: GOTO 2080
6590  FOR HI = 1 TO 1000: NEXT HI: GOTO 1900
```


★某誌がＢＭ誌に似た本を出しました。だがＢＭ誌は初心者向きの雑誌として，いつまでもいまのままでいて下さい。（**ＭＺ初心者より**）……**【編：プログラムの短かさに加えてアイデアの優れた作品はベーマガしかありません！】**



ベーシックマスターJr./LII₂用

DIMENSION WARS

藤原 ○紋

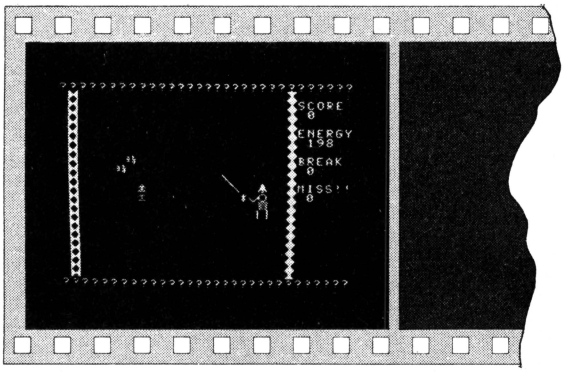
異次元人の〝金時ミサイル〟の攻撃から，あなたの領域を守ってください。

ゲームの説明

ナウシカの巨神兵もどきのロボットをあやつり，〝金時ミサイル〟を破壊してください。ロボットは，二つの武器を持っています。一つは次元刀で，これでミサイルを破壊できます。もう一つは小型黒穴で，ミサイルと重なると吸いこむことができます。

ミサイルは〝金〟が10点，〝時〟は動きが速いので15点です。ミサイルを10以上破壊する（BREAKが10以上になる）と，敵の領域の壁を破壊することができます。すると気分がよくなる音楽が鳴り，ボーナス点として（BREAKの数×10）の点数が加えられ，エネルギーが100増えます。

エネルギーが0になるかMISSが3になると，ゲーム・オーバーで音楽が流れます。なお，ミサイルは二つの武器以外の場所に当たっても，なにも起こりません。



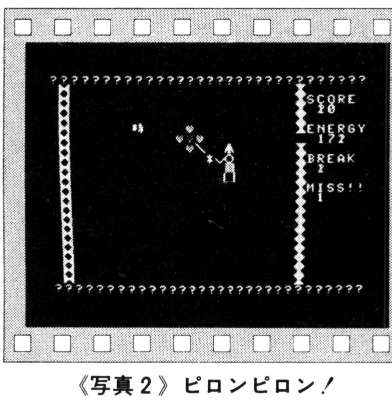
《写真1》飛んできたのは〝金時ミサイル〟です

操作方法

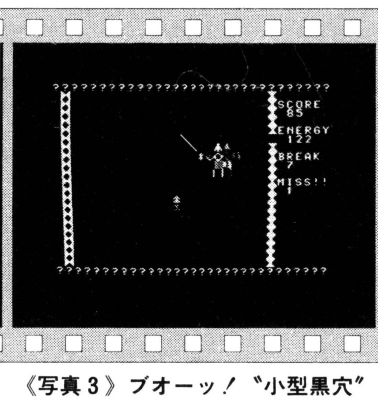
[I][M][J][K]で，上下左右に動きます。

最後に

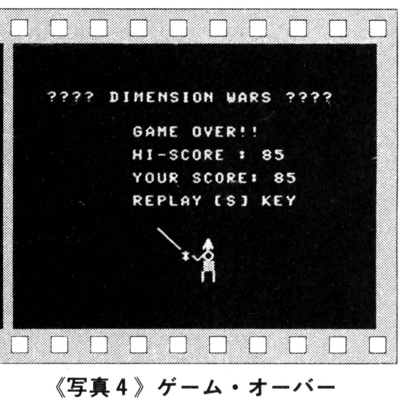
このゲームを作るのに協力してくれたロリー鎌田君，キャロット城山君，協力しなかったお茶くみの南節幸君に敬意をあらわして，アニメのテーマソングをおくります。では，そういうことで，再見!!



《写真2》ピロンピロン！やっつけます



《写真3》ブオーッ！〝小型黒穴〟で吸いこもうと――失敗!!



《写真4》ゲーム・オーバー

★ボクはPC−6601の本体価格を知らなかったので，友達に「66っていくら？」と聞いたら「36」と答えた（実話）。（東京都町田市・田中 仁15才）……【影：66はDr.だろ。36って言えば編集長。Dr.と編集長は♡♡♡なんだ!!】

CHECKER FLAG

Dr.D：藤原くんは，たしか二度めじゃなかったかな？

編：そのとおり，去年の9月号の「ちょうちょう」がそうです。

Dr.D：ワシはこういう作品が，初心者に向いてると思うんだ。特にプログラムを工夫する必要もない。しかし，やってみるとおもしろい作品，それはちょっとしたストーリーとアイデアで決まるんだ。

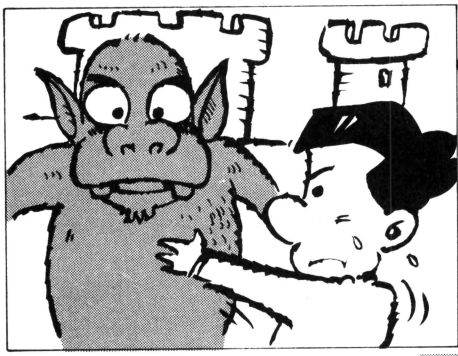
編：そういえば，キャラクタが単純なものでもその気になっちゃう作品って，よくありますね。

DIMENSION WARS のプログラム・リスト

```
  10 POKE $E892,1:LET CURSOR=0,22:POKE $E890,$11:LET H=0:CLEAR
  20 LET E=200:LET G=0:LET S=0:LET O=0
  30 MUSIC T2Q2P4ﾄﾗｿﾌP2ﾐP5ﾚP1RP2ﾌﾌﾌﾌP4ﾌP2ﾗP6ｿ:CLEAR
  40 LET D$=CHR$($FD):LET R1$=CHR$($91,$94,8,$B,$9E,8,$A,$A,$9D,$A,8,8,$F3,$F3)

  50 LET R2$=CHR$($20,$20,8,$B,$20,8,$A,$A,$20,$A,8,8,$20,$20)
  60 LET R4$=CHR$(8,8,8,$B,$B,$FD,$A,$FD,$A,$2A)
  70 LET R5$=CHR$(8,8,8,$B,$B,$20,$A,$20,$A,$20)
  80 LET W$=CHR$($98,8,8,$98,$A,$98,$B,$98,$B,8,8,$98)
  90 LET W1$=CHR$($20,8,8,$20,$A,$20,$B,$20,$B,8,8,$20)
 100 LET CURSOR=25,3:POKE $E890,$71:PRINT "SCORE"
 110 LET CURSOR=25,6:POKE $E890,$72:PRINT "ENERGY"
 120 LET CURSOR=25,9:POKE $E890,$74:PRINT "BREAK"
 130 LET CURSOR=25,12:POKE $E890,$73:PRINT "MISS!!"
 140 FOR I=2 TO 22:LET CURSOR=24,I:POKE $E890,$26:PRINT CHR$($FF);:LET CURSOR=1
,I:PRINT CHR$($FE);:NEXT I
 150 FOR I=0 TO 30:LET CURSOR=I,1:POKE $E890,$14:PRINT "?";:LET CURSOR=I,23:PRI
NT "?";:NEXT I
 160 LET X=20:LET Y=13:LET A=5:LET B=10:LET P=7:LET Q=13
 170 LET X1=X:LET Y1=Y:LET A1=A:LET B1=B:LET P1=P:LET Q1=Q:LET E=E-1
 180 LET A=A+.75:LET B=B+INT(RND(3)-1)
 190 IF A>=25 THEN LET G=G+1:MUSIC Q4P5DｿDﾄDﾄ:GOSUB 440
 200 LET P=P+.5:LET Q=Q+INT(RND(3)-1)
 210 IF P>=25 THEN LET G=G+1:MUSIC Q4P5DｿDﾄDﾄ:GOSUB 460
 220 LET I$=INKEY$:IF I$="I" THEN LET Y=Y-1
 230 IF I$="K" THEN LET X=X+1
 240 IF I$="J" THEN LET X=X-1
 250 IF I$="M" THEN LET Y=Y+1
 260 LET X=X+(X<3)-(X>22):LET Y=Y+(Y<4)-(Y>20)
 270 LET B=B+(B<6)-(B>16):LET Q=Q+(Q<6)-(Q>16)
 280 LET CURSOR=A1,B1:PRINT " ";:LET CURSOR=P1,Q1:PRINT " ";
 290 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT R2$;:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT R5$;
 300 LET CURSOR=A,B:POKE $E890,$13:PRINT CHR$($E0);
 310 LET CURSOR=P,Q:PRINT CHR$($E9);
 320 LET CURSOR=X,Y:POKE $E890,$17:PRINT R1$;:LET CURSOR=X,Y:POKE $E890,$16:PRI
NT R4$;
 330 LET CURSOR=A,B:IF CURSOR$=D$ THEN GOSUB 430
 340 LET CURSOR=P,Q:IF CURSOR$=D$ THEN GOSUB 450
 350 LET CURSOR=A,B:IF CURSOR$=CHR$($94) THEN MUSIC T3Q2P0Uﾄｼﾗｿﾌ:LET S=S+15:LET
 O=O+1:GOSUB 440
 360 LET CURSOR=P,Q:IF CURSOR$=CHR$($94) THEN MUSIC T3Q2P0Uﾄｼﾗｿﾌ:LET S=S+10:LET
 O=O+1:GOSUB 460
 370 POKE $E890,$16:LET CURSOR=25,4:PRINT S;:LET CURSOR=25,7:PRINT E;" ";
 380 LET CURSOR=25,10:PRINT O;" ";:LET CURSOR=25,13:PRINT G;
 390 IF G>=3 THEN GOTO 470
 400 IF E<=0 THEN LET CURSOR=10,10:POKE $E890,$12:PRINT "ENERGY=0 !!":GOTO 470
 410 IF (O>=10)*(X=3) THEN MUSIC Q1P5ﾚﾄﾚﾐｿﾐP7ﾚ:LET S=S+O*10:LET E=E+100:LET O=0
:CLEAR :GOTO 100
 420 GOTO 170
 430 POKE $E890,$12:PRINT W$;:MUSIC T3Q2P5Dﾄ:LET CURSOR=A,B:PRINT W1$;:LET S=S+
15:LET O=O+1
 440 LET A=INT(RND(5)+4):LET B=INT(RND(10)+6):RETURN
 450 POKE $E890,$12:PRINT W$;:MUSIC T3Q2P5Dﾄ:LET CURSOR=P,Q:PRINT W1$;:LET S=S+
10:LET O=O+1
 460 LET P=INT(RND(5)+4):LET Q=INT(RND(10)+6):RETURN
 470 MUSIC T3Q2P6RﾗP4ｼUﾄP6ｼP4ﾗｿP3ﾌｿﾗP6ﾗ:CLEAR :IF S>=H THEN LET H=S
 480 LET CURSOR=10,6:POKE $E890,$38:PRINT "GAME OVER!!"
 490 LET CURSOR=10,8:POKE $E890,$48:PRINT "HI-SCORE :";H;
 500 LET CURSOR=10,10:POKE $E890,$58:PRINT "YOUR SCORE:";S;
 510 LET CURSOR=10,12:POKE $E890,$68:PRINT "REPLAY [S].KEY"
 520 LET CURSOR=3,3:POKE $E890,$17:PRINT "???? DIMENSION WARS ???? "
 530 LET CURSOR=15,17:PRINT R1$;:LET CURSOR=15,17:POKE $E890,$16:PRINT R4$;
 540 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 540
 550 GOTO 20
```


★ある日学校で本を読んでると，〝ログラム〟を発見!!よく見たら〝キログラム〟だった。(大阪市東淀川区・**玉井良平12才**)……【**影**：Dr.が言ってた。「薬局でゼビウスを発見したぞ」って。実はエビオスだったって。】



ベーシックマスターJr./LII₂用

CASTLE LANE

田中　健児

ゲームの内容

この城内のどこかに，宝がうめられています。そして，各階には宝を守るモンスターがうろついています。あなたはモンスターの落としていくメッセージを拾って宝の位置を推理し，なるべく速くほり当ててください。

操作方法

I J K Mでコントロールします。Zでいま進んでいる方向に穴をほります。

〝?〟を取るとメッセージがでるので，すばやく読みとってください。地図のとおり，上が北になっています。距離は，1コマ10mで最短距離を示しています。

〝＊〟には当たらないでください。これは，そこに穴をほると消すことができます。

それから，ワープ・トンネルは実際入ってみて，どこにでるかよく覚えておいてください。

改造について

城はDATAで読み込んでいるので，簡単にいろいろな形に変更したり，面を増やしたりできると思います。

それから，プログラムは1行に無理につめ込んでいるので，省略形を使って入力して，80文字以内におさまるようにしてください。

最後に

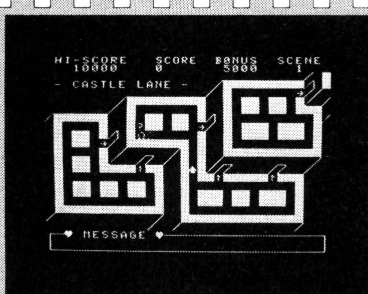
このゲームはかなり頭を使うので，コツを覚えるまではとても難しいと思います。推理力をはたらかせて，チャレンジしてください。

なお，タイトルにとくに意味はありません。

CHFCKER FLAG

Dr.D：いいね，このアイデアは！　画面を見てごらん，立体感がでてるだろ。ベーマガでは，短かいプログラムでユニークな作品を望んでるんだが，この作品はそれをよーく考えて作ってあるな。

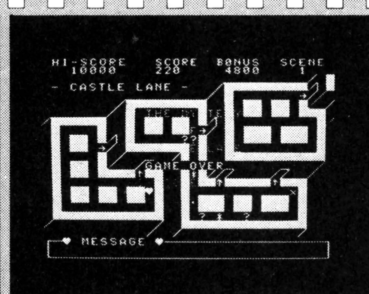
影：それに，ゲームもなかなか難しいですぞ！



《写真1》?を取るとメッセージがでます



《写真2》メッセージをヒントに，タカラをさがせ！



《写真3》ゲーム・エンド

★昨年の表紙は「マイコン」の字が大きかった。今年は「BASIC」，来年は「MAGAZINE」?（兵庫県宝塚市・北口賢太郎13才）……【デザ部：ねずみ年だから文字はチューくらい。編：来年は？デザ部：ウシシ……。】

CASTLE LANEのプログラム・リスト

```
  10 DIM Y(3),Y1(3),T(6),T1(6):RANDOMIZE :MUSIC T1
  20 DEF FND=(X-INT(X/32)*32)-(Y(L)-INT(Y(L)/32)*32)
  30 DEF FND1=INT(X/32)-INT(Y(L)/32)
  40 LET H=10000:LET H$="BASIC MASTER"
  50 LET Q=1:LET W=3:LET S=0:GOSUB 1330
  60 LET U=0:LET L=2:LET L9=1:CLEAR :RESTORE
  70 READ D,D0:IF D=0 THEN GOTO 190
  80 FOR N1=1 TO D0:READ D1
  90 ON D GOSUB 110,120,130,140,150,170
 100 NEXT N1:GOTO 70
 110 POKE D1,252:POKE D1+31,252:RETURN
 120 READ D2:FOR N=D1 TO D1+D2:POKE N,96:NEXT N:RETURN
 130 READ D2:FOR N=D1 TO D1+D2*32 STEP 32:POKE N,96:NEXT N:RETURN
 140 POKE D1,96:POKE D1+1,96:POKE D1+32,96:POKE D1+33,96:RETURN
 150 READ D2:READ D3:POKE D1,124:POKE D1+1,252:POKE D1-31,252:POKE D1-30,240
 160 LET T(D2)=D1:LET T1(D2)=D3:RETURN
 170 READ D2:READ D3:POKE D1,126:POKE D1-32,252:POKE D1-31,252:POKE D1-63,249
 180 GOTO 160
 190 LET CURSOR=1,3:PRINT "- CASTLE LANE -"
 200 POKE 928,132:POKE 959,131:POKE 992,129:POKE 1023,130:POKE 960,134:POKE 991
,134
 210 FOR N=929 TO 958:POKE N,133:POKE N+64,133:NEXT N
 220 LET CURSOR=2,21:PRINT CHR$(152);" MESSAGE ";CHR$(152)
 230 LET CURSOR=1,0:PRINT "HI-SCORE   SCORE  BONUS  SCENE"
 240 LET CURSOR=2,1:PRINT H:LET CURSOR=11,1:PRINT S:LET CURSOR=19,1:PRINT 5000:
LET CURSOR=27,1:PRINT Q
 250 LET Z=INT(RND(480))+384:IF PEEK(Z)<>32 THEN GOTO 250
 260 IF (PEEK(Z-33)=96)*(PEEK(Z+33)=96) THEN GOTO 290
 270 IF (PEEK(Z-31)=96)*(PEEK(Z+31)=96) THEN GOTO 290
 280 GOTO 250
 290 LET X=688:LET M=0:LET L=2:LET L2=1:LET B=5000
 300 LET Y(1)=802:LET Y(2)=458:LET Y(3)=597
 310 MUSIC P3ﾄ
 320 LET X0=X:LET M$=INKEY$:IF M$="J" THEN LET M=-1:LET X=X-1
 330 IF M$="K" THEN LET M=1:LET X=X+1
 340 IF M$="I" THEN LET M=-32:LET X=X-32
 350 IF M$="M" THEN LET M=32:LET X=X+32
 360 IF M$="Z" THEN GOTO 780
 370 LET A=PEEK(X):IF A<32 THEN GOTO 410
 380 POKE X0,32:POKE X,153
 390 LET U=U+1:IF U/20=INT(U/20) THEN LET B=B-100:LET CURSOR=19,1:PRINT B;"  ":
IF B<1 THEN GOTO 1090
 400 GOTO 580
 410 IF A=153 THEN GOTO 380
 420 IF A=96 THEN LET X=X-M:GOTO 380
 430 IF (A=124)+(A=126) THEN GOTO 480
 440 IF (A=42)+(A=29) THEN GOTO 1090
 450 IF A=63 THEN GOTO 900
 460 IF A=46 THEN GOTO 560
 470 LET X=X-M:GOTO 380
 480 FOR N=1 TO 6:IF X=T(N) THEN LET N1=N:LET N=6:NEXT N:GOTO 500
 490 NEXT N
 500 IF N1/2-INT(N1/2)=0 THEN LET X=T(N1-1):LET L=T1(N1-1):GOTO 520
 510 LET X=T(N1+1):LET L=T1(N1+1)
 520 MUSIC P0DﾐDﾄ
 530 FOR N=1 TO 3:POKE Y(N),32:NEXT N:LET Y(1)=802:LET Y(2)=458:LET Y(3)=597
 540 IF PEEK(X)=124 THEN LET X=X-1:GOTO 380
 550 LET X=X+32:GOTO 380
 560 LET S=S+20:LET CURSOR=11,1:PRINT S:MUSIC P0Uﾘ
 570 GOTO 380
 580 LET Y0=Y(L)
 590 IF ABS(Y1(L))=1 THEN IF (PEEK(Y(L)-32)=96)*(PEEK(Y(L)+32)=96) THEN GOTO 67
0
 600 IF ABS(Y1(L))=32 THEN IF (PEEK(Y(L)-1)=96)*(PEEK(Y(L)+1)=96) THEN GOTO 670
 610 IF PEEK(Y(L)+Y1(L))<>32 THEN GOTO 630
 620 IF RND(1)<0.5 THEN GOTO 670
 630 IF ABS(Y1(L))=32 THEN LET Y1(L)=1:GOTO 660
 640 LET Y1(L)=32:IF FND1<0 THEN LET Y1(L)=-Y1(L)
 650 GOTO 670
 660 IF FND<0 THEN LET Y1(L)=-Y1(L)
 670 LET Y(L)=Y(L)+Y1(L):LET A=PEEK(Y(L)):IF A=32 THEN GOTO 710
 680 IF A=96 THEN LET Y(L)=Y(L)-Y1(L):LET Y1(L)=-Y1(L):GOTO 710
 690 IF (A=124)+(A=126) THEN LET Y(L)=Y(L)-Y1(L)
 700 IF A=153 THEN GOTO 1090
 710 POKE Y0,32:POKE Y(L),29
 720 IF RND(1)<0.3 THEN GOTO 740
 730 FOR N=1 TO 30-Q*3:NEXT N:GOTO 320
 740 IF Y0=Z THEN GOTO 730
 750 IF RND(1)<0.6 THEN POKE Y0,46:GOTO 730
 760 IF RND(1)<0.8-Q*0.02 THEN POKE Y0,63:GOTO 730
 770 POKE Y0,42:GOTO 730
 780 LET A=PEEK(X+M):IF (A=32)+(A=42) THEN POKE X+M,161:GOTO 810
 790 IF A=161 THEN POKE X+M,79:GOTO 810
 800 IF A=79 THEN POKE X+M,148:GOTO 830
 810 MUSIC P0Dﾗ
 820 GOTO 380
 830 IF X+M<>Z THEN POKE X+M,32:GOTO 810
 840 POKE X+M,152:POKE X+M-33,253:POKE X+M+33,253:POKE X+M-31,252:POKE X+M+31,2
52
 850 LET CURSOR=5,22:PRINT "VERY GOOD ! NEXT SCENE !"
 860 FOR N=B TO 0 STEP -100:MUSIC P0UﾄUﾐ
 870 LET S=S+100:LET CURSOR=11,1:PRINT S:LET CURSOR=19,1:PRINT N;" ":NEXT N
 880 LET Q=Q+1:IF Q>20 THEN LET Q=1
 890 GOTO 60
 900 LET N=(X-INT(X/32)*32)-(Z-INT(Z/32)*32):LET N1=INT(X/32)-INT(Z/32)
 910 IF B>500 THEN LET B=B-100
 920 LET CURSOR=19,1:PRINT B;" ":LET S=S+50:LET CURSOR=11,1:PRINT S
 930 POKE X0,32:POKE X,153:FOR N2=1 TO 3:MUSIC P0ﾐﾌﾘ
 940 NEXT N2:LET CURSOR=2,22:PRINT "ﾀｶﾗﾊ ｲﾏﾉ ｲﾁｶﾗ"
 950 IF RND(1)<0.4+Q*0.02 THEN GOTO 980
 960 LET CURSOR=15,22:PRINT INT(SQR(ABS(N)^2+ABS(N1)^2)*10);CHR$(109);"ﾉ ｲﾁﾆ ｱﾙ
｡"
 970 GOTO 1070
 980 IF RND(1)>0.5 THEN GOTO 1030
 990 IF N1<0 THEN LET CURSOR=15,22:PRINT " ﾐﾅﾐ";
1000 IF N1>0 THEN LET CURSOR=15,22:PRINT " ｷﾀ";
1010 IF N1=0 THEN GOTO 1030
1020 GOTO 1060
1030 IF N<0 THEN LET CURSOR=15,22:PRINT " ﾋｶﾞｼ";
1040 IF N>0 THEN LET CURSOR=15,22:PRINT " ﾆｼ";
1050 IF N=0 THEN GOTO 990
1060 PRINT "ﾉ ﾎｳﾆ ｱﾙ｡  "
1070 MUSIC P7R
1080 FOR N=1 TO 30:LET CURSOR=N,22:PRINT " ":NEXT N:GOTO 380
1090 POKE X0,32:POKE Y0,32:POKE X,120:FOR N=1 TO 5:MUSIC P1DﾐDﾄ
1100 NEXT N:LET W=W-1:IF W<1 THEN GOTO 1130
1110 FOR N=384 TO 863:IF PEEK(N)=42 THEN POKE N,32
1120 NEXT N:FOR N=1 TO 3:POKE Y(N),32:NEXT N:POKE X,32:GOTO 290
1130 POKE Z,152:FOR N=1 TO 3:MUSIC P1DﾐDﾄDﾚDﾐDﾄ
1140 NEXT N:FOR N=1 TO 5:MUSIC P1DﾐDﾄ
1150 NEXT N
1160 IF S>H THEN GOTO 1210
1170 LET CURSOR=11,12:PRINT "GAME OVER"
1180 FOR N=1 TO 30:IF INKEY$<>CHR$(0) THEN LET N=50:NEXT N:GOTO 50
1190 NEXT N:LET CURSOR=11,12:PRINT "         "
1200 FOR N=1 TO 100:NEXT N:GOTO 1170
1210 LET CURSOR=8,22:PRINT "HI-SCORE ";S:LET H=S:LET CURSOR=2,1:PRINT H:MUSIC P
9Uﾘ
1220 FOR N=928 TO 1023:POKE N,32:NEXT N:LET CURSOR=3,22:PRINT "NAME (12ﾓｼﾞ)";:I
NPUT H$
1230 IF LEN(H$)>12 THEN GOTO 1220
1240 MUSIC P9Uﾘ
1250 GOTO 1170
1260 DATA 1,14,480,424,371,349,414,447,616,622,659,670,833,876,879,924
1270 DATA 2,10,481,5,425,8,372,8,585,6,476,2,628,10,721,11,833,11,879,13
1280 DATA 678,6
1290 DATA 3,11,513,9,518,4,716,3,457,3,623,7,465,7,404,6,444,1,351,1,510,3,764,
3
1300 DATA 4,18,547,643,739,742,745,491,494,785,786,789,792,793,438,441,534
1310 DATA 535,538,539
1320 DATA 5,3,582,1,1,529,4,2,412,6,3,6,3,682,3,1,723,2,2,729,5,2,0,0
1330 CLEAR :LET CURSOR=11,6:PRINT "THE MYSTERY"
1340 LET CURSOR=15,8:PRINT "OF":LET CURSOR=11,10:PRINT "CASTLE LANE"
1350 LET CURSOR=9,14:PRINT "HI-SCORE";H:LET CURSOR=11,16:PRINT H$
1360 FOR N=1 TO 30:LET CURSOR=11,20:PRINT "HIT [S] KEY"
1370 IF INKEY$="S" THEN LET N=30:NEXT N:RETURN
1380 NEXT N:LET CURSOR=11,20:PRINT "            ":MUSIC P5R
1390 GOTO 1360
```

★Ｐ６ｍｋⅡを持っている友人がＰＢ-100をバカにする。やい，Ｐ６はポケットに入るか!!(福島県会津若松市・深田直樹13才)……**【編：そうだ!!影：入ったよ！編：なにそのカッコウ？影：コートのポケットがやぶけたぜ。】**



ベーシックマスターLIII/マーク5用

ラグビー

ばびる2世

影さん他のみなさん，お初にお目にかかりますばびる2世です。マイコン歴6か月，毎月ベーマガのプログラムを入れていますが，たまには自分で作らなければと思いできあがったのが，このゲームです。

はじめて作ったゲームなのであまりおもしろくないと思いますが，ひまつぶしにでも遊んでみてください。

●内　容

このゲームは，LIIIでラグビーをやるというものです。しかし，本物のラグビーをそのままTVゲームに…というわけにはいきません（キー操作が複雑になりすぎる)。そこでこのゲームは，敵のタックルをかいくぐってトライをするという，ラグビーの一番のおもしろさだけをとりだしてみました。

●遊びかた

ルールは簡単で，ボールを持ったあなたは，4人の敵のタックルをさけつつ上のラインまで走り，トライすればよいのです。

●キー操作

動かしかたは，ファンクション・キーの[PF1]が左，[PF2]が下，[PF3]が上，[PF4]が右にそれぞれ対応していて，1度押すと，他のキーが押されるまで同一方向に動きつづけます。得点は，1トライごとに4点です。

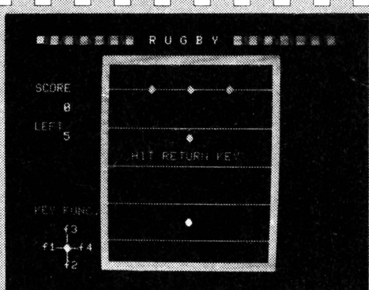
●最後に

鳴中1年3組のハリケン・ポリマー(荒井)，コンタロウ(近藤)，デマ(小鳥)，カルシューム英二郎(松岡)見てる？—「ばびる2世」より。

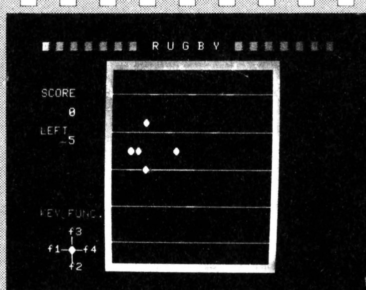
参考資料　学研マイコンの旅

《第1表》プログラムのしくみ

30～300	ボールの表示，位置計算，アウト，トライの判定
310～390	アウト，トライの処理
420～510	初期設定
520～770	初期画面の表示
780～860	ゲーム・オーバーの処理
870～920	割り込みサブ・ルーチンの処理



《写真1》リタン・キーでゲームがスタートです



《写真2》4人の敵の攻撃をかいくぐって上へ向かいます



《写真3》おしまい

★東経約91°，北緯約31°の地点に……な，なんとナム湖というのがあります。みなさん地図を広げてみましょう。（兵庫県川辺郡・**堂阪一弘14才**）……【**影**：あるわけが——あった!!**編**：へ一っ，納木湖でナームコなんだね。】

ラグビーのプログラム・リスト

```
0 '▒▒▒▒▒▒ R U G B Y ▒▒▒▒▒▒ 1983 / 9 / 10
5 DEFINT A-Z :SCREEN ,,1
10 FOR K=0 TO 4 :L=K*4+5:LINE(10,L)-(30,L),"-" :NEXT K
20 GOTO 420
30 LOCATE X,Y:COLOR6:PRINT"●";
40 LOCATE X1,Y1:COLOR2:PRINT"●";
50 LOCATE X2,Y2:PRINT"●";
60 LOCATE X3,Y3:PRINT"●";
70 LOCATE X4,Y4:PRINT"●";
80 IF(X=X1 AND Y=Y1)OR(X=X2 AND Y=Y2)OR(X=X3 AND Y=Y3)OR(X=X4 AND Y=Y4)THEN400
90 IF Y<3 THEN 330
100 IF X<10 OR X>30 OR Y>23  THEN 310
110 U0=X:V0=Y:U1=X1:V1=Y1:U2=X2:V2=Y2:U3=X3:V3=Y3:U4=X4:V4=Y4
120 IF A=1 THEN X=X-1 ELSE IF A=4 THEN X=X+1
130 IF A=3 THEN Y=Y-1 ELSE IF A=2 THEN Y=Y+1
140 KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON:KEY(4)ON
150 IF I=0 THEN I=ES:GOTO 290 ELSE I=I-1
160 RN=INT(RND(1)*3)
170 X1=X1+SGN(U0-X1):Y1=Y1+SGN(V0-Y1)
180 X2=X2+SGN(U0-X2):Y2=Y2+SGN(V0-Y2-Y2+2)
190 X3=X3+SGN(U0+U0-X3-X3-X3+12+RN):Y3=Y3+SGN(V0+V0-Y3-Y3-Y3+6+RN)
200 X4=X4+SGN(U0+U0-X4-X4-X4+28+RN):Y4=Y4+SGN(V0+V0-Y4-Y4-Y4+6+RN)
210 IF Y2<3 THEN Y2=3
220 IF X3<10 THEN X3=10
230 IF X4>30 THEN X4=30
240 COLOR7
250 LOCATE U1,V1:IF (V1-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
260 LOCATE U2,V2:IF (V2-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
270 LOCATE U3,V3:IF (V3-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
280 LOCATE U4,V4:IF (V4-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
290 LOCATE U0,V0:IF (V0-5)MOD4=0 THEN COLOR7: PRINT "-"ELSE PRINT" ";
300 GOTO 30
310 ' ▒▒▒ OUT ▒▒▒
320 BEEP:LF=LF-1:GOTO 510
330 ' ▒▒▒  TRY  ▒▒▒
340 COLOR7:LOCATE X-1,1:COLOR 5:PRINT"TRY";
350 FOR I=0 TO 3
360 SC=SC+1
370 LOCATE 0,7:COLOR 7:PRINT USING"#####";SC;
380 FOR J=0 TO 50 :NEXTJ :BEEP:NEXTI
390 GOTO 510
400 ' ▒▒▒ CAUGHT ▒▒▒
410 BEEP:LF=LF-1:GOTO 510
420 ' ▒▒▒ START ▒▒▒
430 ON KEY(1)GOSUB 880
440 ON KEY(2)GOSUB 890
450 ON KEY(3)GOSUB 900
460 ON KEY(4)GOSUB 910
470 CONSOLE0,25,0
480 WIDTH40:COLOR7,0
490 ES=2
500 LF=5
510 ' ▒▒▒ NEXT BALL ▒▒▒
520 A=3
530 IF LF=0 THEN 780
540 LOCATE 1,1:COLOR 4:CLS:PRINT"■■■■■■■■■■■■";:LOCATE 15,0:COLOR 7:PRINT"R U G
 B Y";:LOCATE 26,0:COLOR 4:PRINT"■■■■■■■■■■■■"
550 COLOR 5:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"SCORE"
560 COLOR 7:PRINT:PRINTUSING"#####";SC
570 COLOR 6:PRINT:PRINT"LEFT"
580 LOCATE 2,10:COLOR 7:PRINTUSING"###";LF
590 LOCATE 0,18:COLOR 4:PRINT"KEY FUNC.
595 COLOR 6
600 PRINT:PRINT"     f3
610 PRINT"     |
620 PRINT" f1-●-f4
630 PRINT"     |
640 PRINT"     f2";
650 X=20:Y=19:X1=20:Y1=10:X2=20:Y2=5:X3=15:Y3=5:X4=25:Y4=5
660 LINE(9,2)-(31,24),"■",1,B
670 FOR K=0 TO 4 :L=K*4+5:LINE(10,L)-(30,L),"-" :NEXT K
680 LOCATEX,Y:COLOR6:PRINT"●";
690 COLOR2
700 LOCATE X1,Y1:PRINT"●";
710 LOCATE X2,Y2:PRINT"●";
720 LOCATE X3,Y3:PRINT"●";
730 LOCATE X4,Y4:PRINT"●";
735 LOCATE 13,12:PRINT"HIT RETURN KEY";
740 IN$=INKEY$:IF IN$<>""THEN 740
750 LOCATE0,0,0:A$=INPUT$(1):LOCATE0,0,3:LOCATE13,12:PRINTSPC(14)
760 IF SC>20 THEN ES=5:IF SC>50 THEN ES=6
770 GOTO 30
780 ' ▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒
790 COLOR7:LOCATE 4,10:PRINT"O";
800 FOR I=0 TO 300:NEXT
810 LOCATE 11,10:PRINT"▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒";:BEEP
820 LOCATE 13,12:COLOR 2:PRINT"HIT RETURN KEY";
830 IN$=INKEY$:IF IN$<>""THEN 830
840 A$=INPUT$(1)
850 IF A$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 850
860 END
870 '**** SUBRUTINE ****
880 A=1:GOTO 920
890 A=2:GOTO 920
900 A=3:GOTO 920
910 A=4:GOTO 920
920 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)OFF:RETURN
```

CHECKER FLAG

Dr.D：同じことをなん度もするなら，配列を用いてほしいな。しかし，なかなか見やすいリストにはなっとるが。

編：そうですね，マルチ・ステートメントが少ないので，スッキリしていていいですね。でも，少しやさしすぎませんか？

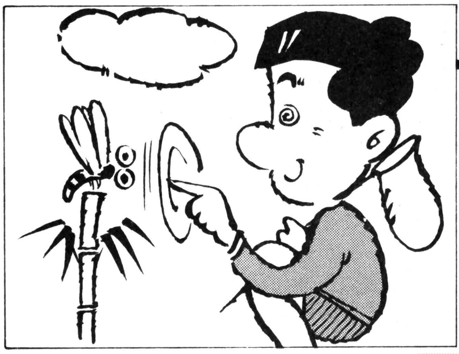
影：やった!! またトライしちゃいましたんですよ〜〜。

★

★

★応募カードの裏に〝連絡事項〟とありますが，なにを書いたらいいですか？(埼玉県川越市・**永島　純15才**)…

【**編**：プログラムの特徴，入力上の注意点，G－RAMの有無などを書いてくれると助かります。】



ベーシックマスターLⅢマーク5用

トンボ

Mr. I LOVE YOU

ある日，編さんは休日を利用して，自分で作った最新型虫とり機「ハイパーⅢMrk.5」を使って虫とりにでかけました。

ゲームの説明

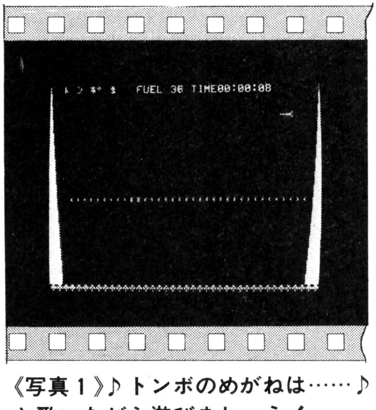
[A]と[Z]で上と下に，スペース・バーで虫をつかまえます。制限時間は1分30秒，エネルギーは50です。

地上の草（♣）に降りられないように！あっ，それとスペース・バー1回につき1エネルギーが減りますので……。プログラムの入力は，NEWON7を実行してからです。

CHECKER FLAG

Dr.D：とんぼとり，今日はどこまでいったやらかー。LⅢのプログラマーしょくん!! どしどしプログラムを送ってくれんと，コーナーが消滅するかもしれんぞ。

編：LⅢもどこまでいったやらにならないようにネ！



《写真1》♪トンボのめがねは……♪と歌いながら遊びましょう！

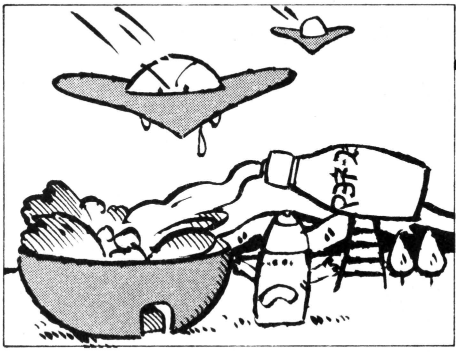
《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 DIM CHR(3):FOR A=1 TO 3:READ X$:CHR(A)=VAL("&H"+X$):NEXT
20 POKE &HFFE9,1:POKE&HFFEA,2:GOSUB100
30 POKE&HFFEA,4:GOSUB100
40 POKE&HFFEA,1:GOSUB100
50 CLS:POKE&HFFE9,0:POKE&H116,32
60 LOCATE10,6
70 PRINT CHR$(&H3B)+CHR$(&H4B)
80 LOCATE10,8:PRINT CHR$(&H21)
90 POKE&H116,7:END
100 FOR A=1 TO 3:X=&HA000+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
110 READ X$:POKE B,VAL("&H"+X$):NEXT:NEXT
120 X=&HA100:FOR B=X TO X+7:POKE B,0:NEXT
130 RETURN
140 DATA 3B,4B,21
150 DATA 06,03,01,00,00,01,03,06
160 DATA 70,53,B5,00,00,B5,53,70
170 DATA 89,7E,3E,FF,3C,3E,5E,81
180 DATA 00,00,00,AA,AA,00,00,00
190 DATA 00,00,00,A8,A8,00,00,00
200 DATA 89,7E,3E,FF,3C,3E,5E,81
210 DATA 00,00,00,FF,FF,00,00,00
220 DATA 00,03,03,FC,FC,03,03,00
230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 KEY 1,"POKE&H116,7"+CHR$(13):WIDTH40:SCREEN1,,1:RANDOMIZE(TIME-32000)+SQR(45)
:KEY 2,"W.80:COLOR 7,0"+CHR$(13)
20 GOTO 320
30 S=0:T=50:TIME$="00:00:00":SX1=3:SY1=13:SX=37:SY=SY1:POKE&HFFE0,1
40 TX=INT(RND(1)*32)+3:TY=INT(RND(1)*10)+2
50 LINE(0,24)-(40,24),"ヮ",4
60 LINE(SX1,SY1)-(SX,SY),"･",5
70 COLOR 7:LOCATE 2,0:PRINT "ト ン ボ";S;
80 LOCATE 13,0:PRINT"FUEL";T;:LOCATE 21,0:PRINT "TIME";TIME$;
90 POKE&H116,32:LOCATETX,TY:PRINT CHR$(&H3B)+CHR$(&H4B)
100 POKE 278,7
110 M=PEEK(&HFFE0)
120 IF M=&HB8 AND SY>2 THEN LINE(SX1,SY1)-(SX,SY)," ":SY1=SY1-1:SY=SY1
130 IF M=&HC8 AND SY<20THEN LINE(SX1,SY1)-(SX,SY)," ":SY1=SY1+1:SY=SY1
140 IF M=&HB0 THEN 220
150 IF TY=23 THEN Z=2:GOTO 270
160 C=INT(RND(1)*4)+1:ON C GOTO 170,180,190,200
170 IF TX>3 THEN LOCATETX,TY:PRINT "  ":TX=TX-1:GOTO 200 ELSE 200
180 IF TX<35 THEN LOCATETX,TY:PRINT "  ":TX=TX+1:GOTO 200 ELSE 200
190 LOCATE TX,TY:PRINT "  ":TY=TY+1
200 IF TIME$="00:01:30" THEN Z=3:GOTO270
210 GOTO 60
220 LINE(SX1,SY1)-(SX,SY),"*",2:FOR I=0 TO 100:NEXT
230 IF SY<>TY THEN 260
240 POKE 278,32:LOCATE TX-1,TY:PRINT " !! ":POKE278,7
250 BEEP:S=S+1:T=T-1:IF T>0 THEN 40 ELSE Z=1:GOTO270
260 T=T-1:IF T>0 THEN 150 ELSE Z=1
270 BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS:COLOR 7:SCREEN ,,0:ON Z GOTO 280,290,300
280 LOCATE 5,10:PRINT "F U E L ぎ れ !":GOTO310
290 LOCATE 5,10:PRINT "せ ん り ょ う さ れ た !":GOTO310
300 LOCATE 5,10:PRINT "じ か ん ぎ れ !"
310 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
320 COLOR 7,0:SCREEN ,,0:PRINT"o          oo             o "
330 PRINT"o           oo   o     ooooo o o      "
340 PRINT"oo            o  o        o    o o    "
350 PRINT"o o              o      o o o         "
360 PRINT"o  o            o       o o o         "
370 PRINT"o              o      o   o  o        "
380 PRINT"o         oooo          o             "
390 COLOR 2:LOCATE 10,18:PRINT "Your score is";S;:LOCATE 0,20
400 COLOR 4:PRINT"LINEじょうにきたら SPACE KEYをおしてトンボをつかまえて!!":LOCATE 10,16:COLOR 5:P
RINT "した [Z] - [A] うえ"
410 LOCATE 10,22:COLOR 6:PRINT"Try again ? YorN":POKE&HFFE0,&HC4
420 Q$=INKEY$
430 IF Q$="Y" THEN CLS:BEEP:BEEP:SCREEN ,,1:GOTO450
440 IF Q$="N" THEN CLS:COLOR 7:PRINT"BYE････":END ELSE GOTO 420
450 LINE(0,0)-(32,199),PSET,6:PAINT(0,199),6,6
460 LINE(639,0)-(607,199),PSET,6:PAINT(639,199),6,6
470 GOTO30
```

★漢字テストで〝人影〟と書く所が一発でわかった。影さんに感謝！…？(千葉県四街道市・藤沢浩二13才)……
【影：グハハ，まちがってる！編：直してあげたら？影：スラスラスラー。編：なにこれ（大）？影：常識！】



コモドール64用

サラダの国をインベーダーから守れ

ペット

今回，64のソフトが少ししかないため，まだ自分でGAMEを作れる力がないので，まずはVIC−1001からの移植です。

移植とはいってもVIC−1001の場合，音楽が流れますが，今回のは流れません。64を手に入れた時からBASICを学びましたので，VIC−1001の音楽機能がわかりませんでした，すいません。あとは，本物と変わりはないと自分では思っています。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほー，久しぶりだね，このゲームも。

編：ええ，創刊号の前の本に載った作品でしょ！　あの頃は編集部もできたばかりで，どっちかというとヒマでしたね。

影：それが今では，投稿の山の中で仕事をしてるんだから。

Dr.D：ゲーム内容をくらべても，ずーっとレベル・アップしてるだろ？

遊びかた

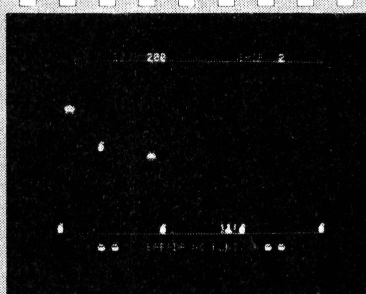
まずRUNを押すと，KEYの説明があります。KEYの操作がわかったら RETURN を押してスタートです。ますインベーダーが1匹爆弾を落としてきますので，よけながらミサイルを撃ってください。KEYは :，;，= のKEYで3方向に撃ちます。それから，インベーダーからでた弾は一番下に落ちてからも消えませんので，自分が移動の時にさわると爆発するので気をつけてください。

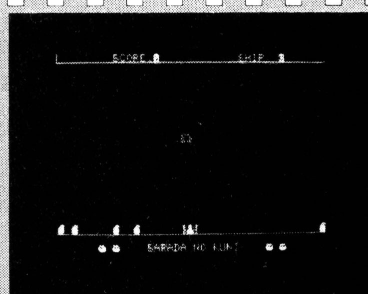
プログラムについて

VIC−1001からの移植では，KEYの操作などで−22や22とあります。これは64では40なので，40にしました。他にPOKEする所でわからない所はとばしました。VIC−1001からの移植は，2時間もあればVIC−1001のプログラムが入っている状態からでも簡単に移植できますので，64のユーザーのみなさんもソフトがない時はVIC−1001の移植でがんばろう！

参考　ベーマガ57年「パソコンゲーム大全集」







《写真1》タイトル画面　《写真2》ミサイルは3方向に飛びます　《写真3》やったぜ!!

★去年の12月23日の午後10時から6チャンネルを見てたら，な，なんとベーマガ9月号を読んでる場面がでてきた。ベーマガも有名になったもんだ，ウッウッウー！（神奈川県川崎市・斉藤雅弘12才）……【編：おなじおたよりが広島の貫洞欣寛くんからもありました。サンキュー!!】

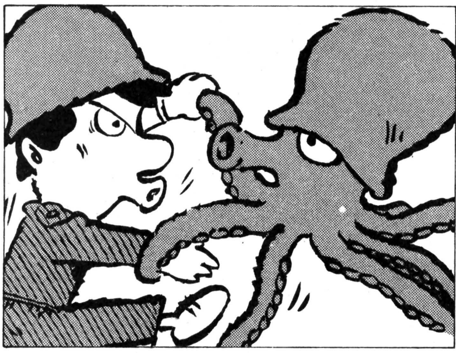
《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
1999 REM**** CHARACTER
2000 FOR I=49152TO49203:READA:POKEI,A:NEXT
2010 FORI=0TO22:FORJ=0TO7:READA:POKE2048+I*8+J,A:NEXT:NEXT
2020 SYS49152:POKE53247,64
2030 FORI=0TO7:POKE2304+I,0:NEXT
2040 POKE631,131:POKE198,1
2299 REM**** MASINE DATA (CG-COPY)
2300 DATA162,0,142,14,220,169,251,37
2301 DATA1,133,1,162,0,189,0,208,157,0,12,189,0,209,157,0,13,189,0,210,157,0,14
2302 DATA189,0,211,157,0,15,202,208,229,169,4,5,1,133,1,162,1,142,14,220,96
2399 REM**** CHARACTER DATA
2400 DATA3,31,63,57,63,14,25,12,192,248,252,156,252,112,152,48,8,4,15,27,63,47
2401 DATA40,6,32,64,224,176,248,232,40,192,1,3,7,13,15,5,8,4,128,192,224,176,240
2402 DATA160,16,32,3,15,31,63,109,255,57,16,192,240,248,252,182,255,156,8,14,17
2403 DATA60,94,126,94,110,60,0,14,6,10,16,32,64,0,0,112,96,80,8,4,2,0,16,56,84
2404 DATA16,16,16,16,16,4,34,16,8,96,8,18,36,32,68,8,16,6,16,72,36,28,24,12,8,14
2405 DATA8,20,20,24,24,24,24,189,189,255,153,56,24,48,16,112,16,40,40,4,14,228
2406 DATA196,225,73,127,57,32,112,39,35,135,146,254,156,24,24,24,12,176,184,114
2407 DATA119,36,145,66,36,137,74,32,24,36,137,66,36,145,82,4,24,0,0,108,90,129
2408 DATA255,255,126
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 GOSUB1000
10 TI$="000000":Y$="":R=54272:AH=1763:SH=3:LE=.9:SC=0
20 POKER+24,15:POKEVI+24,18:POKEVI+33,0
22 POKER+5,10:POKER+6,0:POKER+1,100
25 PRINT"                                    "
30 PRINTLEFT$(Y$,22)"V V SARADA NO KUNI V V"
40 PRINTLEFT$(Y$,21)"                                    ";
45 PRINT"SCORE          SHIP:";SH
50 PRINT"";SC:PRINTLEFT$(Y$,20)"H"SPC(38)"H"
60 FORI=0TO3:UF(I)=1435:NEXT
99 REM *** MAIN
100 GOSUB300
110 IFB<>0THENGOSUB400
120 IFYY=1THENGOSUB500:PRINT"";SC:YY=0
130 IFSC>600THENLE=.3
140 IFSC>200THENLE=.5
150 TT=VAL(TI$):T=INT(TT/50):IFT>5THENT=5
160 GOSUB600:GOSUB700
170 POKEAH+39,14:POKEAH+40,15:POKEAH+41,16
175 POKEAH+39+R,5:POKEAH+40+R,1:POKEAH+41+R,5
180 IFUU=0THEN200
190 POKEAH-1,32:POKEAH+1,32:POKEAH+42,32:GOTO210
200 POKEAH-1,32:POKEAH+1,32:POKEAH+38,32
210 GOSUB700:GOTO 100
299 REM*** KEY SCAN
300 POKER+4,17:A=PEEK(197)
310 IFA=10THENAH=AH-1:UU=1
320 IFA=13THENAH=AH+1:UU=0
330 IFA=50THENPH=-40:B=3
340 IFA=53THENPH=-39:B=1
350 IFA=45THENPH=-41:B=2
360 POKER+4,16:IFPEEK(AH+39)=8ORPEEK(AH+41)=8THEN800
370 RETURN
399 REM*** FIER
400 PP=AH
410 POKER+4,33:OO=PEEK(PP+PH)
420 IFOO<8THENYY=1:POKEPP,32:B=0:POKER+4,32:RETURN
430 POKEPP,32
440 IFOO=8OROO=223OROO=212OROO=199THENB=0:BB=0:POKER+4,32:RETURN
450 PP=PP+PH:POKEPP,8+B:POKEPP+R,8:GOTO410
499 REM*** HIT INVEDAR
500 I=INT(OO/2)
510 POKEUF(I),12:POKEUF(I)+1,13:FORF=200TO100STEP-5:POKER+4,129
520 :POKER+1,F:POKER+4,128:NEXT
530 POKEUF(I),32:POKEUF(I)+1,32:UF(I)=UF(I)+INT(RND(1)*50)-25:SC=SC+10*(I+1)
540 RETURN
599 REM*** INVEDAR IDO**
600 FF=INT(RND(1)*T):READGG:IFGG=999THENRESTORE:GOTO620
610 POKEUF(FF),32:POKEUF(FF)+1,32
620 IFUFO(FF)+GG>1744THEN600
630 IFUF(FF)+GG<1144THEN600
640 UF(FF)=UF(FF)+GG
650 POKEUF(FF),FF*2+0:POKEUF(FF)+1,FF*2+1
655 POKEUF(FF)+R,4:POKEUF(FF)+1+R,4
660 RETURN
699 REMIFVQ<>0THEN730
700 IFVQ<>0THEN730
710 IFRND(1)<LE THEN RETURN
720 MM=INT(RND(1)*T):VQ=UF(MM)+40
730 P=PEEK(VQ+40):IFP<>32ANDP>7THEN750
740 POKEVQ+40,8:POKEVQ+40+R,1:POKEVQ,32:VQ=VQ+40:GOTO770
750 ZZ=PEEK(VQ+40):IFZZ>13ANDZZ<17THENVQ=0:GOTO800
760 VQ=+0
770 RETURN
800 FOR I=AH+38TOAH+42:POKEI,32:NEXT
805 POKER+12,0:POKER+13,40
810 FOR I=200 TO 50 STEP 5:POKEVI+33,INT(RND(1)*15):POKER+4,17:POKER+1,I
820 POKER+11,129:POKER+8,20:POKER+4,16:POKER+11,128:NEXT
830 POKEVI+33,0
840 LP=AH-1024:PL=LP/40:LP=LP-INT(PL)*22:IFLP>1THENLP=LP-2
850 IFLP>17THENLP=17
860 PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(LP)"";:PRINTLEFT$(Y$,19)SPC(LP+1)"    ":AH=1763
870 FORI=0TO1000:NEXT:SH=SH-1:IFSH>0THEN20
880 REM*** GAME OVER
890 FORT=0 TO1000:NEXT
900 PRINT""
910 PRINT""
920 PRINT""
930 PRINT""
940 PRINT""
950 PRINTSPC(8)"(C) 1984 ' ' BY MASUTA "
951 PRINTSPC(13)"BY SUGANUMA VIC1001"
952 IF SC>HS THEN HS=SC
953 PRINTSPC(13)" HI-SCORE";HS;""
960 PRINTSPC(13)"TRY AGAIN (Y/N)"
970 GETG$:IF G$="Y"THEN10
980 IF G$="N"THENEND
990 GOTO970
999 REM *
1000 VI=13*4096:POKEVI+32,0:POKEVI+24,21:PRINT""SPC(9)"-- SARADA & INVEDAR --"
1010 PRINT""SPC(9)"LEFT...":PRINTSPC(9)"RIGHT..."
1015 PRINTSPC(9)"FIER..."
1020 PRINT""SPC(9)"HI-SCORE ="HS
1030 PRINT""SPC(9)"HIT RETURN KEY"
1040 GETG$:IFG$<>CHR$(13)THEN1040
1050 RETURN
1100 DATA-1,40,40,3,-40,-1,1,-40,40,-6,40,-1,-40,1,1,80,-1
1110 DATA-2,2,5,-1,-81,81,-1
1120 DATA5,-6,40,-5,20,30,-276,999
```

★ＯＦコーナーは〝オジンファイト・コーナー〟だと、いつも励まされていると思っているＦＰ－1100に育ったけのオジンです。（青森県黒石市・大溝陸奥男35才）……【Dr.D：なぜかこういうときにはワシが登場するんだなー。】



FM-7/8(8は要改造)用

われタコ撃滅隊隊長

小野　哲也

内容＆遊びかた

あなたは，タコ撃滅隊々長である。しかるに，地中にいるタコを撃ち殺さねばならない。ただ，タコは自分から60m（X軸で60ドット）離れたら見えないので，レーダーを使ってさがしだす。

レーダーのまん中の赤い点が自分で，緑または赤の点がタコだ。白い円内でタコが出現，黄色の円はレーダーの範囲かつ最大射程距離でもある。レーダーの範囲は100mと短いが，これはあまり長くないほうがおもしろいので100mにした。

タコは地中には1匹ずつしか現われず，自分と重なったりすると死にません。そのうえ緑のタコは横から，赤のタコはたてから撃たねば死にません。

最後に，ＴＩＭＥが０になるかもしくは同じタコに５発撃たれればおわりです。

P.S　タコは円内で自分がタコにとどくエネルギーを持っている時に，８割程度の確率で撃ってきます。

ＴＩＭＥは最初50で，エネルギーは１ドットで射程距離４ｍ，100％と表示されれば100ｍです。

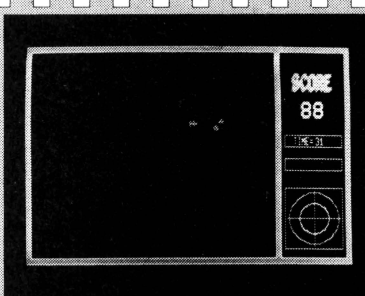
CHECKER FLAG

Dr.D：キー入力を判別してから，キャラクタのＤＡＴＡを読み取っているが，これだとゲームが遅くなってしまうぞ。どうしたらいいと思うかな，編くん。

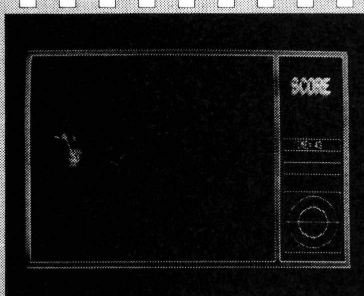
編：えーと(しばらく考える)，わかりました！　たとえば方向をＡとして，ＯＮ　Ａ　ＧＯＴＯ　でＰＵＴを選んでやればいいんですね。

操作方法

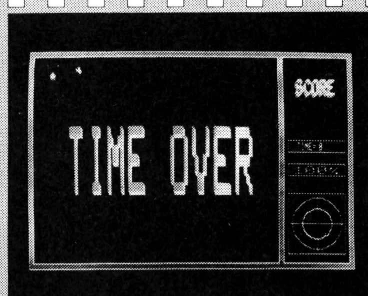
5 2 1 3 で上下左右に移動し，スペース・キーで発砲します。



《写真１》レーダーをたよりにタコを見つけ発砲する



《写真２》タコの攻撃。イテーッ！



《写真３》ゲーム・オーバー

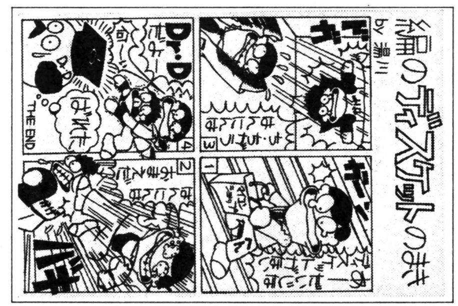
★ベーマガを広い部屋に置いて，いろんな角度からライトを照らして下さい。10か所くらいから照らすと，完全に〝影〟が消えます。(京都市西京区・平川　憲15才)……【影：おっ，まっ暗だ！編：影さん消すにはゴミ箱で十分。】

われタコ撃滅隊隊長のプログラム・リスト

```
10  DATA -28920,24767,-14854,3872,512,0,3840,24767,-14854,3872
20  DATA -3559,-32384,-28920,24767,-14854,32,512,0,0,0,0  :'OVER 1
30  DATA -28920,24767,-14854,3872,512,0,3840,24767,-14854,3872
40  DATA -3559,-32744,-28920,24767,-14854,32,512,0,0,0,0  :'OVER 2
50  DATA 3840,24639,-14854,20260,512,0,3840,24639,-14854,3872
60  DATA -3559,-32384,3840,24639,-14854,16420,512,0,0,0,0 :'UNDER1
70  DATA 3840,24639,-14854,20260,512,0,3840,24639,-14854,3872
80  DATA -3559,-32744,3840,24639,-14854,16420,512,0,0,0,0 :'UNDER2
90  DATA 7169,-32642,-3108,15360,0,0,7169,-32642,988,15362
100 DATA -16350,3120,7169,-32642,-3108,0,0,0,0,0,0        :'RIGHT1
110 DATA 7169,-32642,-3106,15360,0,0,7169,-32642,990,15363
120 DATA -16344,1728,7169,-32642,-3106,0,0,0,0,0,0        :'RIGHT2
130 DATA 896,6391,-7236,960,0,0,896,6151,-7236,960,13316
140 DATA 16579,896,6391,-7236,0,0,0,0,0,0                 :'LEFT 1
150 DATA 896,6391,-7236,960,0,0,896,6151,-7236,960,15361
160 DATA 16438,896,6391,-7236,0,0,0,0,0,0                 :'LEFT 2
170 DATA 0,15,1026,31200,0,0,0,15,1806,32736,0,0,30432
180 DATA -3969,-4877,-1545,-471,19555,0,0,0               :'TEKI1
190 DATA 0,15,1026,31200,0,0,0,15,1806,32736,0,0,30432
200 DATA -3969,-4877,-1545,-471,16792,0,0,0               :'TEKI2
210 DIM D%(20),E%(20)
220 COLOR=(4,4):CLS:X=100:Y=100:O=0:O1=1:OX=503:OY=109:N=2:NN=0:XX=X:YY=Y:J=1:F=
0:SCORE=0:K=5:U=1/.4495:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
230 LINE(5,5)-(634,194),PSET,7,B:LINE(15,10)-(485,189),PSET,7,B:LINE(495,10)-(62
4,189),PSET,7,B:PAINT(14,7),2,7
240 P=520:Q=30:FORJ=7TO2STEP-1:SYMBOL(P,Q),"SCORE",2,2,J:P=P-1:Q=Q+.5:NEXT
250 RESTORE10:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT
260 TE=50:X1=INT(RND(1)*444)+23:Y1=INT(RND(1)*157)+18:XZ=X1:YZ=Y1
270 RESTORE170:FORL=0TO20:READE%(L):NEXT
280 LINE(503,129)-(617,181),PSET,3,B:PAINT(510,145),0,3
290 CIRCLE(560,155),50,6:CIRCLE(560,155),30,7:LINE(507,155)-(613,155),PSET,6:LIN
E(560,131)-(560,179),PSET,6:FORII=0TO2:CIRCLE(560,155),II,2:NEXT
300 LINE(503,104)-(617,114),PSET,3,B:LINE(503,84)-(617,94),PSET,3,B:SYMBOL(519,8
6),"TIME=",1,1,5
310 PSET(XL1,YL1,0)
320 XA=X1-X:YA=Y1-Y
330 IF(ABS(XA)=>100 OR ABS(YA)=>47) THEN370
340 IFSQR(XA^2+(YA*U)^2)=>100 THEN380
350 XL=XA/2+560:YL=YA/2+155
360 BEEP1:PSET(XL,YL,4):XL1=XL:YL1=YL:BEEP0
370 IFO=100THENSYMBOL(510,106),"100%",3,1,1ELSE400
380 IFO1=1THENCOLOR=(1,1)ELSECOLOR=(1,0):O1=1:GOTO400
390 O1=2
400 Q0=INT(RND(1)*24)-12:Q1=INT(RND(1)*16)-8
410 IFQ0=>0THENRESTORE170:FORL=0TO20:READE%(L):NEXT:GOTO430
420 RESTORE190:FORL=0TO20:READE%(L):NEXT
430 X1=X1+Q0:Y1=Y1+Q1
440 IFNOT(X1<=16 OR Y1<=11 OR X1>=473 OR Y1>=181)THEN 470
450 IF X1<=16 THEN X1=16 ELSE IF X1>=473 THEN X1=473
460 IF Y1<=11 THEN Y1=11 ELSE IF Y1>=181 THEN Y1=181
470 NN=NN+1:IFNN=>3THENTE=TE-1:LINE(560,85)-(585,93),PRESET,,BF:TE$=STR$(TE):SYM
BOL(555,86),TE$,1,1,7:NN=0:IFTE=<0THEN830
480 XA=X1-X:YA=Y1-Y:IF(ABS(XA)=>60 OR ABS(YA)=>28) THEN LINE@(XZ,YZ)-(XZ+11,YZ+7
),PSET,0,BF:GOTO 560
490 IFSQR(XA^2+(YA*U)^2)=>60 THEN 560
500 LINE@(XZ,YZ)-(XZ+11,YZ+7),PSET,0,BF:PUT@A(X1,Y1)-(X1+11,Y1+7),E%,PSET
510 IFSQR(XA^2+YA^2)=>O+10 THEN560ELSEIFRND(1)=>.8THEN560
520 LINE(X1+5,Y1)-(X+6,Y+2),PSET,7
530 SOUND 6,40:SOUND 7,2:SOUND 8,16:SOUND 12,20:SOUND11,0:SOUND13,0:F=F+1
540 IFF=>5THEN850
550 LINE(X1+5,Y1)-(X+6,Y+2),PRESET
560 LINE@(XX,YY)-(XX+11,YY+7),PSET,0,BF:PUT@A(X,Y)-(X+11,Y+7),D%,PSET
570 XX=X:YY=Y:XZ=X1:YZ=Y1:O=O+4:IFO=>100THENO=100
580 IFPP=1THEN600
590 OX=O*111/100+505:IFOX=>616THENLINE(506,105)-(616,113),PSET,0,BF:PP=1
600 PSET(OX,OY,2)
610 P$=INKEY$
620 IFP$=" "THENGOSUB 710
630 IFP$="5"THENIFJ=1THENRESTORE10:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT:Y=Y-4:K=5:J=2:GOTO6
70 ELSE RESTORE30:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT:Y=Y-4:K=5:J=1:GOTO670
640 IFP$="2"THENIFJ=1THENRESTORE50:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT:Y=Y+4:K=2:J=2:GOTO6
70 ELSE RESTORE70:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT:Y=Y+4:K=2:J=1:GOTO670
650 IFP$="3"THENIFJ=1THENRESTORE90:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT:X=X+6:K=3:J=2:GOTO6
70 ELSE RESTORE110:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT:X=X+6:K=3:J=1:GOTO670
660 IFP$="1"THENIFJ=1THENRESTORE130:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT:X=X-6:K=1:J=2:GOTO
670 ELSE RESTORE150:FORL=0TO20:READD%(L):NEXT:X=X-6:K=1:J=1:GOTO670
670 IFNOT(X<=16 OR Y<=11 OR X>=473 OR Y>=181)THEN 310
680 IF X<=16 THEN X=16 ELSE IF X>=473 THEN X=473
690 IF Y<=11 THEN Y=11 ELSE IF Y>=181 THEN Y=181
700 GOTO310
710 IF K=1 THEN M=1:A=X:B=Y+2:C=A-O:D=B:IFC=<16THENC=16:GOTO750
720 IF K=3 THEN M=3:A=X+11:B=Y+2:C=A+O:D=B:IFC=>484THENC=484:GOTO750
730 IF K=2 THEN M=2:A=X+1:B=Y+5:C=A:D=B+O/U:IFD=>188THEND=188:GOTO750
740 IF K=5 THEN M=5:A=X:B=Y:C=A:D=B-O/U:IFD=<11THEND=11:GOTO750
750 SOUND 6,30:SOUND 7,2:SOUND 8,16:SOUND 12,30:SOUND11,0:SOUND13,0
760 LINE(A,B)-(C,D),PSET,6:XP=X-X1:PX=X1-X:YP=Y-Y1:PY=Y1-Y
770 IF (YP=<5 AND YP=>-2) THEN IF((M=1 AND XP=<O+11 AND XP>=13) OR (M=3 AND PX=<
O+11 AND PX>=13))THEN COLOR=(4,2):IFN=2THENSCORE=SCORE+2*TE:N=1:F=0:LINE(525,53)
-(610,72),PRESET,,BF:GOSUB790:GOTO260
780 IF (XP=<10 AND XP=>-1)THEN IF ((M=5 AND YP=<O/2+4 AND YP>=9) OR (M=2 AND PY=
<O/2+4 AND PY>=9))THEN COLOR=(4,4):IFN=1THENSCORE=SCORE+2*TE:N=2:F=0:LINE(525,53
)-(610,72),PRESET,,BF:GOSUB790:GOTO260
790 LINE(A,B)-(C,D),PRESET:O=0:OX=0:PP=0:COLOR=(1,1)
800 LINE@(XZ,YZ)-(XZ+11,YZ+7),PSET,0,BF:LINE(505,105)-(615,113),PSET,0,BF
810 S$=STR$(SCORE):S=510:T=55
820 FORH=7TO5STEP-1:SYMBOL(S,T),S$,3,2,H:S=S-1:T=T+.5:NEXT:RETURN
830 PUT@A(X1,Y1)-(X1+11,Y1+7),E%,PSET:V=80:W=75
840 FORP=7TO2STEP-1:SYMBOL(V,W),"TIME OVER",5,8,P:V=V-1:W=W-1:NEXT:GOTO880
850 FORQQ=1TO120:VV=INT(RND(1)*30)-15:WW=INT(RND(1)*17)-10:HH=INT(RND(1)*3)+1
860 SOUND 6,30:SOUND 7,HH:SOUND 8,16:SOUND 12,20:SOUND11,8:SOUND13,0
870 LINE(X+5,Y+2)-(X+5+VV,Y+2+WW),XOR,HH:NEXT
880 SYMBOL(200,150),"AGAIN? (Y/N)",1,1,5:A$=INPUT$(1):IFA$="Y"THEN220ELSEIFA$="N
"THENCLSELSE880
```

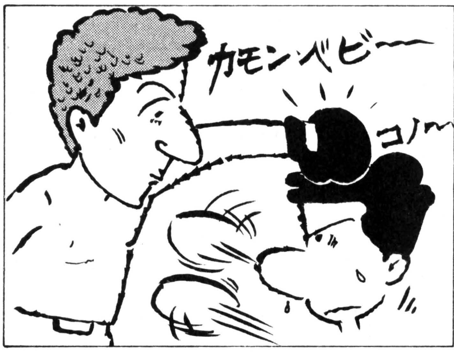


愛知県名古屋市　喜多綱　毅



新潟県燕市　科学・ブッシュマン

★ベーマガも3冊集めりゃ月刊「マイコン」。（大阪府箕面市・**浅田明宏16才**）……【**マ編**：なんだこのマ編てのは？ **編**：マイコン編集部のことですよ。さ，ひとことどうぞ！**マ編**：勝手に省略するな！べ編とは中味が違うんだから。】



FM-7/8(8は要改造)用

BOXING

西村　浩明

●ゲームの内容＆操作方法

このゲームは，３種類のパンチとスウェイ・バックをうまく使い，相手のボクサーを倒して世界チャンピオンになるという，単純なものです。

パンチの種類は「テンプル」，「ボディ」，「アッパー」で，キー操作は，それぞれ[7]，[4]，[1]です。移動は[5]，[6]で前後に進み，[SPACE]でスウェイ・バックです。

パンチの中ではテンプルが１番パンチ力があり，$\frac{1}{2}$の確率で相手が後退します。ボディは相手のスウェイ・バックを押さえるもので，２，３発でなく数十発も当てていると効果がでます。アッパーは，当たると必ず相手が後退します。コーナーにつめよられた時などに有効です。スウェイ・バックで相手のパンチをよけると，相手は一瞬だけ動けません。そのすきにパンチを打ってください。これしかパンチをよける方法はなく，連続しては使えません。

１ラウンドに３回ダウンするか，スタミナが０になるとＫＯです。

ラウンドは４ラウンドで，終わるごとに判定が表示されます。

☆

☆

CHECKER FLAG

影：ジャブ！　ジャブ！　フック！

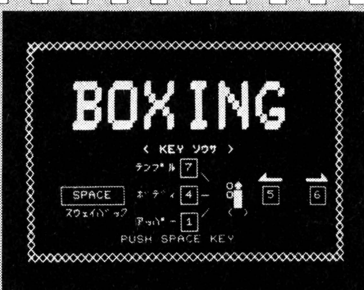
編：なにを洗たくしてるの？

影：ボクシング！　あーあ，ダウンしちゃったじゃないか！

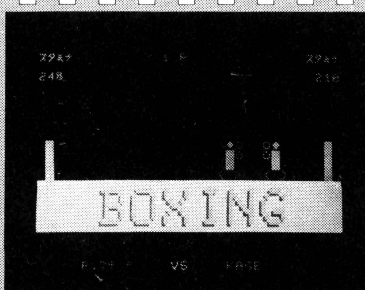
編：影さんは，スポーツがにが手だからね。

編集長：最近は，スポーツゲームの作品が多いようですね。

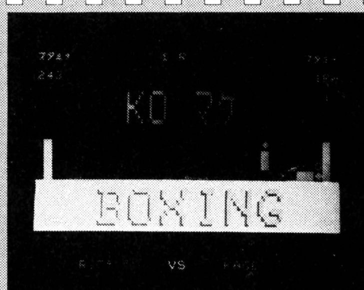
Dr.D：春も近いしな……。



《写真１》影さん，やってみたら？（編）



《写真２》カーン!! ジャブジャブ!!



《写真３》スッコーン！ あわれな影さんでした

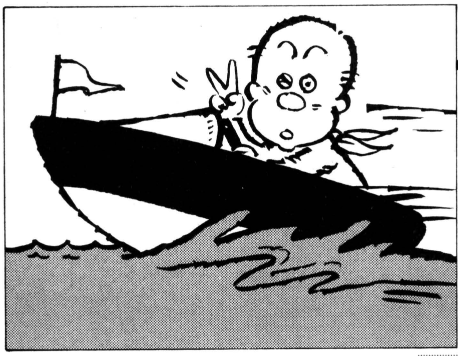
★ダジャレ集その１：女がおんなー，電話にでんわー，パンダのパンだ，一升びんは一生ビンのままだ，亀は万年生きまんねん，ヒロタのシュークリームをひろたー。(大阪市・没14才)……【編：〜〜〜☆】

```
10 '**** ショキ セッテイ ****
20 WIDTH40,25:RESTORE:RANDOMIZETIME/4
30 FOR I=0 TO 10:READ N$(I):NEXTI
40 N=10
50 LINE(0,0)-(39,24),"X",5,B:SYMBOL(90,40),"BOXING",9,6,2:SYMBOL(94,38),"BOXING"
,9,6,6
60 LOCATE15,12:COLOR7:PRINT"< KEY ソウサ >":COLOR4
70 LOCATE4,13:PRINT"                         ┌─┐           "
80 LOCATE4,14:PRINT"             テンプル│7│"
90 LOCATE4,15:PRINT"                    └─┘＼       ←    →"
100 LOCATE4,16:PRINT"┌────┐        ┌─┐   O●  ┌─┐   ┌─┐"
110 LOCATE4,17:PRINT"│ SPACE │ ボディ│4│─  O■  │5│   │6│"
120 LOCATE4,18:PRINT"└────┘        └─┘   ■   └─┘   └─┘"
130 LOCATE4,19:PRINT" スウェイバック       ┌─┐／  ( )"
140 LOCATE4,20:PRINT"             アッパー─│1│"
150 LOCATE4,21:PRINT"                    └─┘"
160 LOCATE12,22:COLOR2:PRINT"PUSH SPACE KEY"
170 C$=INKEY$:IF C$<>" " THEN 170 ELSE CLS
180 LOCATE0,10:INPUT"アナタ ノ リング゛ネーム(13モジ゛マデ)=";NA$:CLS
190 J=250:R=250:R1=0:J1=0:RU=1:JL=50:RL=50:RS=0:JS=0:JP1=100:RP1=100
200 TIME$="00:00:00":CLS:RUA=0
210 X=20:AX=16:Z=0:H=0:TU=0:RP=R:JP=J:RD=0:JD=0
220 '**** ガメン ヒョウジ****
230 LINE@(3,14)-(36,18),"■",7,BF
240 FOR I=10 TO 13:LOCATE4,I:COLOR3:PRINT"■":NEXTI:FOR I=10 TO 13:LOCATE35,I:COL
OR1:PRINT"■":NEXTI
250 SYMBOL(155,120),"BOXING",7,4,2,,PSET
260 SYMBOL(159,118),"BOXING",7,4,5,,PSET
270 LOCATE 3,1:COLOR5:PRINT"スタミナ";TAB(33);"スタミナ":LOCATE16,1:COLOR3:PRINTRU;"R"
280 LOCATE8,22:COLOR2:PRINTN$(N):LOCATE18,22:COLOR6:PRINT"VS":LOCATE24,22:COLOR4
:PRINTNA$
290 '**** ジブン ノ ヒョウジ****
300 IF HN=1 THEN COLOR0 ELSE COLOR4
310 LOCATEX,9:PRINT"    "
320 LOCATEX,10:PRINT" O●  "
330 LOCATEX,11:PRINT" O■  "
340 LOCATEX,12:PRINT"  ■  "
350 LOCATEX,13:PRINT" ( ) "
360 '**** アイテ ノ ヒョウジ****
370 IF TU=1 THEN COLOR0 ELSE COLOR2
380 IF AX>6 AND TU=2 THEN AX=AX-1
390 LOCATEAX,9:PRINT"    "
400 LOCATEAX,10:PRINT" ◆O "
410 LOCATEAX,11:PRINT" ■O "
420 LOCATEAX-1,12:PRINT"   ■  "
430 LOCATEAX-1,13:PRINT"  ( )  "
440 IF TU>=1ORHN=1 THEN TU=0:HN=0:RETURN
450 IF RUA=0 THEN PLAY"O7L4B":LOCATE13,3:COLOR4:PRINT"ラウンド゛ ハジ゛マリ":FORI=0TO1000:
NEXTI:LOCATE13,3:PRINT"              ":RUA=RUA+1
460 IF TIME$>="00:01:29" THEN 890
470 '**** スウェイ バ゛ック(アイテ)****
480 IF AX<=6 THEN 600
490 IF P=1 THEN P=0:GOTO720
500 IF PJ=1 THEN GOTO600
510 IF N>7 THEN BU=0:GOTO540
520 IF X-AX=<3 THEN IF SU=1 THEN IF RND(1)*17<N+3 THEN 600 ELSE S=0:GOTO580
530 IF BU=1 THEN BU=0:GOTO600
540 IF SR=1 THEN IF FMP=0 THEN 600 ELSE IF RND(1)*16>N+2 THEN S=0:GOTO570
550 SR=0:FMP=0
560 S=INT(RND(1)*(10+N))
570 IF RND(1)*100>RP1 THEN 600
580 IF S<8 THENC=1:BU=1:COLOR2:GOSUB1190
590 '**** KEY ニュウリョク****
600 A$=INKEY$:COLOR4:H=0
610 IF X-AX>3 THEN Z=1 ELSE Z=0
620 IF A$="7" THEN FM=1:GOSUB 1130
630 IF A$="4" THEN FM=2:GOSUB 1130
640 IF A$="1" THEN FM=3:GOSUB 1160
650 IF A$="5" THEN X=X-1
660 IF X-AX<=2 THEN X=X+1
670 IF A$="6" THEN X=X+1
680 IF X>=30 THEN X=30:GOTO720
690 IF SU=1 THEN SU=0:GOTO720
700 IF A$=" " THEN IF RND(1)*100>JP1 THEN 720 ELSE SU=1:GOSUB1120
710 '**** アイテ ノ ワザ゛キ****
720 COLOR2
730 A=INT(RND(1)*3)+1
740 IF PJ=1ORC=1THEN PJ=0:C=0:GOTO840
750 IF N>7 THEN GOTO 770
760 IF SU=1 THEN IF RND(1)*16>N+5 THEN 860
770 IF X-AX>3 THEN IF RND(1)*4<2 THEN A=4:SR=1 ELSE IF RND(1)*30>N+8 THEN 820
780 IF A=1 THEN PC=1:GOSUB 1200
790 IF A=2 THEN PC=2:GOSUB 1200
800 IF A=3 THEN PC=3:GOSUB 1230
810 IF A=4 THEN AX=AX+1
820 IF X-AX<=2 THEN AX=AX-1
830 IF AX<=6 THEN AX=6
840 IF R<0 THEN R=0:IF J<0 THEN J=0
850 '**** スタミナ ヒョウジ****
860 LOCATE2,3:COLOR6:PRINTR;TAB(33);J
870 IF F=1 THEN F=0:RETURN
880 ' **** ラウンド゛ シュウリョウ****
890 IF TIME$>="00:01:30" THEN TIME$="00:00:00":RU=RU+1:ELSE1100
900 PLAY"O7L4B":LOCATE11,3:COLOR3:PRINTRU-1;"ラウンド゛ シュウリョウ"
910 FORI=0TO1000:NEXTI
920 LOCATE11,3:PRINT"                "
930 TU=1:HN=1:GOSUB300
940 COLOR2:LOCATE6,10:PRINT" ◆ ":LOCATE6,11:PRINT" ■O":LOCATE6,12:PRINT"|■O":LOC
ATE6,13:PRINT"└X〉"
950 COLOR4:LOCATE31,10:PRINT" ● ":LOCATE31,11:PRINT"O■ ":LOCATE31,12:PRINT"O■|":
LOCATE31,13:PRINT"〈X┘"
960 PLAY"O5L20BB":LOCATE17,5:COLOR7:PRINT"      "
970 '**** トクテン ケイサン ****
980 RT=RP-R:JT=JP-J
990 IF RT=JT THEN RW=10:JW=10:GOTO1020
1000 IF RT<JT THEN IF RT+5>=JT THENRW=10:JW=10 ELSE RW=10:JW=INT(10-(JD*2+JT/60)
)
1010 IF RT>JT THEN IF RT=<JT+5 THENRW=10:JW=10 ELSE RW=INT(10-(RD*2+RT/60)):JW=1
0
1020 RS=RS+RW:JS=JS+JW:R=R+20:J=J+20
1030 '**** トクテン ヒョウジ****
1040 COLOR6:LOCATE6,8:PRINTRW:LOCATE30,8:PRINTJW:FORI=0TO2000:NEXTI:PLAY"O6L20BB
"
1050 IF RU=5 THEN 1070 ELSE GOTO200
1060 '**** ゴウケイ トクテン ヒョウジ****
1070 COLOR5:LOCATE6,8:PRINTRS:LOCATE30,8:PRINTJS:FORI=0TO900:NEXTI:PLAY"O6L20CC"
1080 IF JS<=RS THEN2000
1090 N=N-1:GOTO2010
1100 GOTO300
1110 '**** ジブン ノ パンチ****
1120 LOCATEX+1,10:PRINT" O●":LOCATEX+1,11:PRINT" O■":FORI=0TOJL:NEXTI:H=1:RETURN
1130 IF FM=1THEN JY=10 ELSE JY=11
1140 LOCATE X-1,JY :PRINT"O──":PLAY"L6404E":FORI=0TO20:NEXTI
1150 LOCATEX-1,JY:PRINT"   O":GOSUB1260:RETURN
1160 LOCATE X,11 :PRINT"＼_":LOCATEX-1,10:PRINT"O":PLAY"L6405A":FORI=0TO20:NEXTI
1170 LOCATEX-1,10:PRINT" ":LOCATEX,11:PRINT" O":GOSUB1260:RETURN
1180 '**** アイテ ノ パンチ****
1190 LOCATEAX,10:PRINT"◆O ":LOCATEAX,11:PRINT"■O ":FORI=0TORL:NEXTI:RETURN
1200 IF PC=1 THEN RY=10 ELSE RY=11
1210 LOCATEAX+2,RY :PRINT"──O":PLAY"L6403C":FORI=0TO20:NEXTI
```

★“フロッピー”を辞書で引くと“しまりのない”とあった。影さんとおんなじだー!!（奈良県大和高田市・前田　武13才）……【影：しまりがないって？**編**：つまり，役立たずでアホでトンマでそして影で……**ボカッ!!**】

```
1220 LOCATEAX+2,RY:PRINT"o  ":GOSUB1420:RETURN
1230 LOCATE AX+2,11 :PRINT"_/":LOCATEAX+4,10:PRINT"o":PLAY"L6403A":FORI=0TO20:NE
XTI
1240 LOCATEAX+4,10:PRINT" ":LOCATEAX+2,11:PRINT"o ":GOSUB 1420:RETURN
1250 '**** ｱｲﾃ ｦ ﾅｸﾞｯｸ ****
1260 IF X-AX<=3 THEN 1270 ELSE FMP=1:J=J-1:RETURN
1270 IF C=1 THEN P=1:J=J-2:RETURN
1280 GOSUB2230
1290 IF FM=1 THEN R=R-4:GOTO1320
1300 IF FM=2 THEN R=R-2:RP1=RP1-2:GOTO1340
1310 IF FM=3 THEN R=R-2:GOTO1360
1320 LOCATEAX,10:COLOR2:PRINT"◆ ":FOR I=0 TO 50 :NEXTI
1330 LOCATEAX,10:COLOR2:PRINT" ◆o":IP RND(1)*2<1 THEN 1390 ELSE 1400
1340 LOCATEAX,11:COLOR2:PRINT"■ ":FORI=0TO 50:NEXTI
1350 LOCATEAX,11:COLOR2:PRINT" ■o":GOTO1400
1360 LOCATEAX+1,10:PRINT" ":LOCATEAX+1,9:COLOR2:PRINT"◆"
1370 FORI=0 TO 50:NEXTI
1380 LOCATEAX+1,9:PRINT" ":LOCATEAX+1,10:COLOR2:PRINT"◆o"
1390 TU=2:GOSUB 380
1400 GOSUB1570:RETURN
1410 '**** ｼﾞﾌﾞﾝ ｶﾞ ﾅｸﾞﾗﾚﾀ ****
1420 IF X-AX<=3 THEN 1430 ELSE R=R-1:RETURN
1430 IF SU=1 THEN PJ=1:R=R-2:RETURN
1440 GOSUB 2230
1450 IF PC=1 THEN J=J-4:GOTO1480
1460 IF PC=2 THEN J=J-2:JP1=JP1-2:GOTO1500
1470 IF PC=3 THEN J=J-2:GOTO1520
1480 LOCATEX+2,10:COLOR4:PRINT" ♠":FOR I=0 TO 50 :NEXTI
1490 LOCATEX+1,10:COLOR4:PRINT"o♠ ":IF RND(1)*2<1 THEN 1540 ELSE 1550
1500 LOCATEX+2,11:COLOR4:PRINT" ■":FORI=0TO 50:NEXTI
1510 LOCATEX+1,11:COLOR4:PRINT"o■ ":GOTO1550
1520 LOCATEX+2,10:PRINT"  ":LOCATEX+2,9:COLOR4:PRINT"♠":FORI=0TO 50:NEXTI
1530 LOCATEX+2,9:PRINT" ":LOCATEX+1,10:COLOR4:PRINT"o♠"
1540 IF X=30 THEN 1550 ELSE X=X+1:PCB=1
1550 GOSUB1670:PCB=0:RETURN
1560 '**** ｱｲﾃ ﾉ ﾀﾞｳﾝ ｼｮﾘ****
1570 R2=R+R1:IF R<=0 THEN 1590
1580 IF J+J1>=R2+20THEN R1=R1+20ELSE RETURN
1590 F=1:GOSUB860:COLOR2
1600 RL=150:GOSUB1190:RL=50:TU=1:C=1:GOSUB300
1610 COLOR2:PLAY"T70L3501BAGFEDC"
1620 LOCATEAX-1,12:PRINT"o ,o_ "
1630 LOCATEAX-1,13:PRINT"◆■■_X"
1640 FORI=0TO300:NEXTI
1650 NN=1:GOSUB1780:RETURN
1660 '**** ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ﾀﾞｳﾝ ｼｮﾘ****
1670 J2=J+J1:IF J<=0 THEN 1690
1680 IF R+R1>=J2+20THEN J1=J1+20 ELSERETURN
1690 F=1:GOSUB860:COLOR4
1700 IF PCB=1 THEN X=X-1
1710 JL=150:GOSUB1120:JL=50:HN=1:GOSUB300
1720 COLOR4:PLAY"T70L3502BAGFEDC"
1730 LOCATEX,12:PRINT" _o,o"
1740 LOCATEX,13:PRINT"X_■■♠"
1750 FORI=0TO300:NEXTI
1760 '**** ｶｳﾝﾄ & KO ****
1770 NN=2:GOSUB1780:RETURN
1780 FOR I=0 TO 500:NEXTI
1790 LOCATE 17,3:COLOR2:PRINT"ﾀﾞｳﾝ!":PLAY"T10001L25CF":FORI=0TO1000:NEXTI
1800 LOCATE 17,3:COLOR4:PRINT"ｶｳﾝﾄ!":PLAY"O4L25AFA":FORI=0TO1000:NEXTI
1810 LOCATE 17,3:PRINT"      "
1820 IF NN=2 THEN JD=JD+1:W=J:WD=JD:U=5:GOTO1850
1830 RD=RD+1:W=R:WD=RD:U=N
1840 IF W<=0 THEN IC=10:GOTO1890
1850 IF WD=3 THEN GOTO1960
1860 STA=INT(RND(1)*(43+U))-W/10
1870 IF STA>38 THEN IC=10:GOTO1890
1880 WC=INT(RND(1)*7)+3:IC=WC
1890 FOR I=1 TO IC
1900 IF TIME$="00:01:30" THEN890
1910 LOCATE17,3:COLOR7:PRINTI:PLAY"O5L20B":FOR L=0 TO 200:NEXTL:NEXTI
1920 IF IC=10 THENGOTO1960
1930 LOCATE 17,3:COLOR6:PRINT"ﾌｧｲﾄ!!":PLAY"O3L25BFB":FORI=0TO300:NEXTI:COLOR2
1940 LOCATE 17,3:PRINT"      "
1950 RETURN
1960 FORI=0TO9:LOCATE17,3:COLOR7:PRINT"ｶ ﾝ":PLAY"O7L40BB":FORV=0TO50:NEXTV:LOCAT
E17,3:PRINT"    ":FORG=0TO50:NEXTG:NEXTI
1970 IF NN=2 THEN 2030
1980 N=N-1:GOTO2020
1990   '**** GAME END & ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ****
2000 SYMBOL(160,40),"ﾊﾝﾃｲ ﾏｹ",6,5,2:FORI=0TO2000:NEXTI:GOTO2140
2010 SYMBOL(140,40),"ﾊﾝﾃｲ ｶﾞﾁ",6,5,5:GOTO2040
2020 SYMBOL(200,40),"KO ｶﾞﾁ",5,4,5:GOTO2040
2030 SYMBOL(210,40),"KO ﾏｹ",5,4,2:FORI=0TO2000:NEXTI:GOTO2140
2040 PLAY"T100V1004L16CGDAEBFO5CL4C"
2050 IF N=-1 THEN FORI=0TO2000:NEXTI:GOTO2110
2060 LOCATE4,15:COLOR6:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾗﾝｷﾝｸﾞﾊ ｾｶｲ ﾀﾞｲ";N+1;"ﾆﾅﾘﾏｼﾀ!"
2070 IF N=0 THEN LOCATE7,16:COLOR4:PRINT"ﾂｷﾞﾊ ｾｶｲ ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ ﾆ ﾁｮｳｾﾝ!!":GOTO2090
2080 LOCATE8,16:COLOR3:PRINT"ﾂｷﾞﾊ ｾｶｲﾀﾞｲ";N;"ｲ ﾆ ﾁｮｳｾﾝ!":GOTO2090
2090 LOCATE11,18:COLOR2:PRINT"PUSH RETURN KEY!"
2100 C$=INKEY$:IF C$<>CHR$(13) THEN2100 ELSE 190
2110 CLS:LOCATE3,5:COLOR4:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ!! ｱﾅﾀﾊ":SYMBOL(120,70),"Champion"
,7,6,2:SYMBOL(124,68),"Champion",7,6,6:LOCATE27,17:COLOR4:PRINT"ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ!!"
2120 H$="V10T150L8O2CEGO3CEGO4CEGO5CEGO6CEG":FORI=0TO800:NEXTI
2130 PLAY H$+"G4","R8"+H$+"G8","R4"+H$:GOTO2190
2140 CLS:SYMBOL(80,45),"GAME OVER",6,5,6:SYMBOL(83,43),"GAME OVER",6,5,2
2150 :LOCATE5,15:COLOR5:PRINT" ｱﾅﾀﾊ ｾｶｲ ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝ ﾆ ﾅﾚﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ!"
2160 IF N=10 THEN LOCATE7,18:COLOR4:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｾｶｲ ﾗﾝｷﾝｸﾞﾆｻｴ ﾊｲﾙｺﾄｶﾞ":LOCATE15,2
0:PRINT"ﾃﾞｷﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ!":GOTO2180
2170 LOCATE12,17:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ ｾｲｾｷ ﾊ":LOCATE10,19:COLOR6:PRINT"ｾｶｲ ﾀﾞｲ";N+1;"ｲ ﾃﾞ
ｼﾀ!"
2180 PLAY"V10T120O4L2CO3L4GDL2C","V10T120O5L4GFEDL4C","V10T120O4L2GGO5CO6L4C"
2190 LOCATE11,21:COLOR7:PRINT"TRY AGAIN?(YorN)"
2200 C$=INKEY$:IF C$="Y" THEN20
2210 IF C$="N" THEN CLS:END ELSE 2200
2220 DATA ﾓﾊﾒﾄﾞｱﾘ,S.R.ﾚﾅｰﾄﾞ,M.M.ﾊｸﾞﾗｰ,J.ﾃﾞｭﾗﾝ,T.ﾊｰﾝｽﾞ,B.ｺﾞﾒｽ,R.ﾋﾟﾝﾄｰﾙ,S.ﾍﾟﾄﾞﾛｻ,L
.ｽﾋﾟﾝｸｽ,B.ｶｰﾘｰ,R.ﾏﾃﾞｳ
2230 SOUND0,0:SOUND2,0:SOUND4,0:SOUND6,15:SOUND7,9:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,1
6:SOUND12,6:SOUND13,2:RETURN
```

★君のＰＢ-100は「カシッ，カシッ(カシオ)」と鳴る。なに僕のＰ６は「ピシッ，ピシッ(ＰＣ)」と鳴るぞ！(岐阜県揖斐郡・前川貴史13才)……【**影：君は絶対におカシーオと思う。もっとピーシーっとすべきではあるマイコン。**】



FP－1000／1100用

BOAT RACE

高原　保法

ゲームのしかた

RUNすると，おもむろにコースが表示されます。あなたは，ボートを操作してゴールへ進みます。

キー操作は，4を押すと右へ，6を押すと左へ，それぞれ進向方向に対して45°方向を変えます（押しっぱなしならその場でまわる）。人を助けると100点です。

コースからはずれると，BEEP音とともにFUEL（燃料）から50ひかれます。FUELが0になったら，GAME　OVERです。ゴールへ行くと，残りのFUELがスコアに足されます。

FUELは，最初は1000，何面かあとには500になります。

プログラムについて

8方向への進みかたは，あらかじめDATAを用意してそれをREADしています。

あと，コースを2画面入れるのがめんどうな人は，1画面だけにしておけばいいと思います（ただし，プログラムの手直し必要）。

最後に

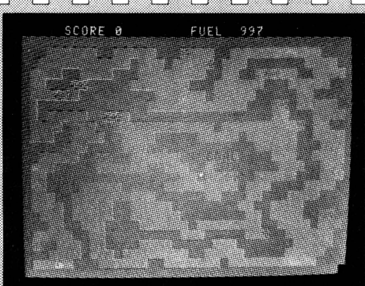
今回の作品の「2KEYの8方向SYSTEM」を使った，新しいGAMEを作ってみてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムは，いたって簡単じゃ。どうせなら，キー操作は一つのほうが面白いんじゃないかな。

編：ワンキーゲームも，なかなか面白いですからね。それと，コースを自分で改造してみるのも楽しいんじゃないですか？

Dr.D：そうじゃな，プログラムを改造していくうちに，力も自然とついてくるぞ。



《写真1》スタートです。キー操作が難しいゾ！



《写真2》中央のGOALをめざします

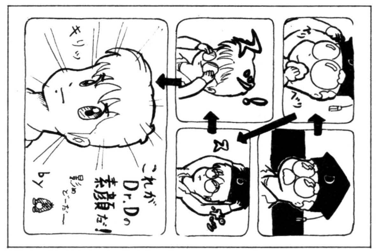


《写真3》ゲーム・オーバー

★ベーマガは便利ですね。表紙に手アカがつかないし，雨の日はかさになる。カッパーン!!（神奈川県横浜市・半病人の盛14才）……【編集長：明日から雨の日はベーマガをさして出勤するように！影：まかさ！編：さかさ！】

```
 10 DEFCHR$(252)="007017DCD7107000"
 20 DEFCHR$(251)="F0F8FCF263261C08"
 30 DEFCHR$(242)="0F1F3F4FC6643810"
 40 DEFCHR$(249)="103864C64F3F1F0F"
 50 DEFCHR$(244)="081C2663F2FCF8F0"
 60 DEFCHR$(248)="10387C7C7C44447C"
 70 DEFCHR$(247)="7C44447C7C7C3810"
 80 DEFCHR$(246)="00FC9E9F9EFC0000"
 90 DEFCHR$(245)="00003F79F9793F00"
100 DEFINTI:BEEPOFF
110 WIDTH40:SCREEN 0:RANDOMIZE
120 SC=0:X=1:Y=23:XS=1:YS=0:H=4:S=0:N=0:SS=0:FU=1000:M=0:L=99
130 SS=1:GOSUB290
140 A$=INKEY$:XX=X:YY=Y:HS=H
150 RESTORE190:FOR I=1 TO H
160 IF A$="4" THEN READ XS,YS,H,Z,Z,Z:S=1
170 IF A$="6" THEN READ Z,Z,Z,XS,YS,H:S=1
180 NEXT:IF S=1 THEN S=0:GOTO 250
190 DATA -1,0,8,0,-1,2,-1,-1,1,1,-1,3,0,-1,2,1,0,4,1,-1,3,1,1,5,1,0,4,0,1,6,1,
1,5,-1,1,7,0,1,6,-1,0,8,-1,1,7,-1,-1,1
200 X=X+XS:Y=Y+YS
210 P=PEEK(&H9000+X+Y*40)
220 IF P=ASC("■") THEN BEEP:FORI=0TO99:BEEP:NEXT:FU=FU-50:X=XX:Y=YY:HS=H
230 IF P=ASC("ｵ") THEN BEEP:SC=SC+100:COLOR 7,0:PRINTCSR(10,0);SC
240 IF P=ASC("G") THEN 820
250 COLOR6,1:PRINTCSR(XX,YY);" ";CSR(X,Y);MID$("(graphic characters)",H,1);
260 FU=FU-1:COLOR 7,0:PRINTCSR(25,0);FU:IF FU<0 THEN 880
270 FORI=0 TO L:NEXT
280 GOTO140
290 COLOR7,0:CLS:PRINT"      SCORE";SC;TAB(20);"FUEL ";FU;:COLOR 4,1:LOCATE0,1
300 PRINT"(graphic characters)";
310 PRINT"(graphic characters)";
320 PRINT"(graphic characters)";
330 PRINT"(graphic characters)";
340 PRINT"(graphic characters)";
350 PRINT"(graphic characters)";
360 PRINT"(graphic characters)";
370 PRINT"(graphic characters)";
380 PRINT"(graphic characters)";
390 PRINT"(graphic characters)";
400 PRINT"(graphic characters)";
410 PRINT"(graphic characters) GOAL (graphic characters)";
420 PRINT"(graphic characters)";
430 PRINT"(graphic characters)";
440 PRINT"(graphic characters)";
450 PRINT"(graphic characters)";
460 PRINT"(graphic characters)";
470 PRINT"(graphic characters)";
480 PRINT"(graphic characters)";
490 PRINT"(graphic characters)";
500 PRINT"(graphic characters)";
510 PRINT"(graphic characters)";
520 PRINT"(graphic characters)";
530 PRINT"(graphic characters)";
540 COLOR 2,1:PRINTCSR(22,12);"GOAL"
550 RETURN
560 COLOR7,0:CLS:PRINT"      SCORE";SC;TAB(20);"FUEL ";FU;:COLOR 4,1:LOCATE0,2
570 PRINT"(graphic characters)";
580 PRINT"(graphic characters)";
590 PRINT"(graphic characters)";
600 PRINT"(graphic characters)";
610 PRINT"(graphic characters)";
620 PRINT"(graphic characters)";
630 PRINT"(graphic characters)";
640 PRINT"(graphic characters)";
650 PRINT"(graphic characters)";
660 PRINT"(graphic characters)";
670 PRINT"(graphic characters)";
680 PRINT"(graphic characters)";
690 PRINT"(graphic characters)";
700 PRINT"(graphic characters)";
710 PRINT"(graphic characters)";
720 PRINT"(graphic characters)";
730 PRINT"(graphic characters)";
740 PRINT"(graphic characters)";
750 PRINT"(graphic characters)";
760 PRINT"(graphic characters)";
770 PRINT"(graphic characters)";
780 PRINT"(graphic characters) GOAL";
790 PRINT"(graphic characters)";
800 COLOR 2,1:PRINTCSR(35,23);"GOAL"
810 RETURN
820 SC=SC+FU:COLOR 0,2:PRINTCSR(12,10);"  G O A L   I N  ";CSR(14,12);" BONUS "
;FU;:COLOR 7,0:PRINTCSR(10,0);SC;CSR(25,0);"   0":FORI=0TO1999:BEEP:NEXT
830 X=1:Y=23:XS=1:YS=0:H=4:S=0:FU=1000
840 IF L=0 THEN FU=500
850 ON SS+1 GOTO 130,860
860 IF L=99 THEN L=49 ELSE L=0
870 SS=0:GOSUB560:GOTO140
880 COLOR 5,2:PRINTCSR(10,10)"    G A M E   O V E R    ":FORI=0TO999:BEEP:NEXT:
PRINTCSR(11,12)"   PUSH RET KEY    "
890 IFINKEY$=CHR$(13)THEN10ELSE890
```

○これが正体(?)コーナー



愛知県名古屋市・喜多綱　毅

評…ハッハッ、ワシもすてたもんじゃないのう。(Dr・D)とうとう読者にわかってしまったか―(影)
二人とも調子にのるな!!(編)



東京都東久留米市　三角謙太郎

★とてもおもしろかった。これを読んでるとほんとにできるのかなと思ったりするけど，今はマンガよりおもしろいです。(大阪府南河内郡・**八木孝之12才**)……**【影：私はマンガの方がおもしろいと思うけどネ!】**



RX－78用

バレンタイン DAY ゲーム

きむらく～ん

2月14日は，バレンタインDAYです。そこで，彼女と2人で遊べる「バレンタイン　DAY　ゲーム」を作ってみました。

あそびかた

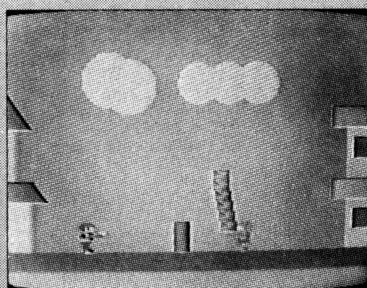
右にいる女の子から左の男の子に，チョコレートの箱を渡してください。まんなかのヘイの所に来たら，ポイと箱を投げます。男の子は，それをうまくキャッチしなければなりません。しかし，箱の山はいつもふらふらしてるので，バランスをくずしたらすぐに失敗します。

女の子は，[9]のボタンで箱を投げます。男の子は箱をキャッチして，まっすぐになったときに[9]のボタンを押すと成功です。

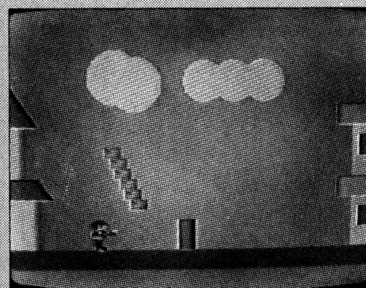
のろのろしてるとポイントが減ります。あわてましょう！



《写真1》タイトルとキーの説明



《写真2》バランスをとってヘイまでいきます



《写真3》おっとっと，うまくキャッチしたら[9]のボタンを押します

バレンタイン DAY ゲームのプログラム・リスト

```
 10 GOSUB 3000
 20 JOYS1 J1:JOYS2 J2:IF(J1=10
)*(J2=10)THEN 20
 30 GOSUB 2500:GOSUB 2800
 99 REM
 100 GF=0:HY=144:HD=5-(RO>2)-(
RO>4)-(RO>6):HE=0:HX=GX-8
 110 SC=SC-1:GOSUB 2300:GOSUB
2900:GOSUB 2100
 120 HX=GX-8:GOSUB 2000
 130 IF ABS(HD*HE)>8 GOTO 1500

 140 IF GF=0 GOTO 110
 150 GOSUB 2900:HX=HX-8:HY=HY-
8:GOSUB 2400:GOSUB 2200:GOSUB
2000:Z=HE
 160 GOSUB 2900:HX=HX-8:HY=HY-
8:GOSUB 2400:GOSUB 2200:GOSUB
2000
 170 GOSUB 2900:HX=HX-8:GOSUB
2400:GOSUB 2200:GOSUB 2000
 180 GOSUB 2900:HX=HX-8:GOSUB
2400:GOSUB 2200:GOSUB 2000
 190 GOSUB 2900:HX=HX-8:GOSUB
2400:GOSUB 2200:GOSUB 2000
 200 GOSUB 2900:HY=HY+8:GOSUB
2400:GOSUB 2200:GOSUB 2000
 210 GOSUB 2900:HY=HY+8:GOSUB
2400:GOSUB 2200:HE=Z:GOSUB 200
0
 220 IF HX<>BX+8 GOTO 1500
 230 BF=0:SC=SC-1:GOSUB 2400:G
OSUB 2900:GOSUB 2200
 240 HX=BX+8:GOSUB 2000
 250 IF ABS(HD*HE)>8 GOTO 1500

 260 IF BF=0 GOTO 230
 270 IF ABS(HE*HD)<1 GOTO 1000
 280 SC=SC-10:GOTO 230
 1000 CLS 7:COLOR,0:CURSOR 10,
10:PRINT"ウケトリ セイコウ !"
 1010 SC=SC+80-((RO>3)+(RO>6))
*40:RO=RO+1
 1020 CURSOR 2,18:PRINT"YOUR S
CORE IS ";SC;" POINTS"
 1030 FOR I=0 TO 5000:NEXT
 1040 GOTO 30
 1400 END
 1499 REM****** シッパイ **********

 1500 CLS 7:COLOR,0:CURSOR 10,
10:PRINT"シッパイ !!":MI=MI-1
 1510 IF MI<1 GOTO 1600
 1520 CURSOR 10,15:PRINT"アト ";
MI;"カイ"
 1530 FOR I=0 TO 5000:NEXT
 1540 GOTO 30
 1600 CURSOR 10,15:PRINT"GAME
OVER"
 1610 CURSOR 2,18:PRINT"YOUR S
CORE IS ";SC;" POINTS"
 1620 JOYS1 J1:JOYS2 J2:IF(J1=
10)*(J2=10)GOTO 1620
 1630 RUN
 1998 REM
 1999 REM*** ハコ ノ ヒョウジ SUB **

 2000 FOR I=0 TO HD:POSITION H
X+HE*I,HY-I*8:PATTERN[1]1,HW$:
 2010 POSITION HX+HE*I,HY-I*8:
PATTERN[2,W1]1,HR$:NEXT:RETURN
```

★ボクはDr.の大ファンです。ボクはDr.の大ファンです。……**注．**この文章はＯＦ編集のさいのDr.の地位をためすものです。(奈良県大和高田市・**トビンコmkII13才**)……**【Dr.D：載せんでいいから～。影：な，なんだその手は?】**

```
2098 REM
2099 REM***** オンナ ノ コ SUB ***
2100 JOYS2 JO:IF JO=9 THEN GF=1:RETURN
2110 DX=(JO=1)*(GX<160)-(JO=5)*(GX>104)
2120 HE=HE+(SGN(HE)+RND(1)-.5-DX*2)/4:GX=GX+DX*4
2130 POSITION GX,144:PATTERN[2]1,GR$
2140 POSITION GX,144:PATTERN[4,W1]1,GG$
2150 POSITION GX-8,152:PATTERN[2]1,LR$
2160 POSITION GX-8,152:PATTERN[4,W1]1,LG$
2170 RETURN
2198 REM
2199 REM***** オトコ ノ コ SUB ***
2200 JOYS1 JO:IF JO=9 THEN BF=1:RETURN
2210 DX=(JO=1)*(BX<72)-(JO=5)*(BX>24)
2220 HE=HE+(SGN(HE)+RND(1)-.5-DX*2)/3:BX=BX+DX*4
2230 POSITION BX,144:PATTERN[2]1,BR$
2240 POSITION BX,144:PATTERN[4,W1]1,BG$
2250 POSITION BX+8,152:PATTERN[2]1,RR$
2260 POSITION BX+8,152:PATTERN[4,W1]1,RG$
2270 RETURN
2298 REM
2299 REM** オンナ ノ コ クリア SUB **
2300 POSITION GX-8,152:PATTERN[5]1,CL$
2310 FOR I=0 TO 2:POSITION GX,144+I*8:PATTERN[5]1,CL$
2320 NEXT:RETURN
2398 REM
2399 REM** オトコ ノ コ クリア SUB **
2400 POSITION BX+8,152:PATTERN[5]1,CL$
2410 FOR I=0 TO 2:POSITION BX,144+I*8:PATTERN[5]1,CL$
2420 NEXT:RETURN
2498 REM
2499 REM**** ガメン ヲ カク SUB **
2500 CLS7:COLOR ,5
2510 BOX[4]0,168,191,183:PAINT[4]1,169
2520 BOX[1]88,144,95,167:PAINT[1]89,145
2530 BOX[2]168,56,191,71:PAINT[2]169,57
2540 BOX[2]168,112,191,127:PAINT[2]169,113
2550 BOX[7]176,72,191,111:PAINT[7]177,73
2560 BOX[7]176,128,191,167:PAINT[7]177,129
2570 BOX[1]180,80,191,95:PAINT[1]185,81
2580 BOX[1]180,136,191,151:PAINT[1]185,137
2590 BOX[6]0,72,7,111:PAINT[6]1,73
2600 BOX[6]0,128,15,167:PAINT[6]1,129
2610 BOX[7]0,136,7,167:PAINT[7]1,137
2620 LINE[1]0,40,15,71:LINE[1]15,71,0,71:PAINT[1]1,60
2630 LINE[1]0,112,16,112:LINE[1]16,112,23,127
2640 LINE[1]23,127,0,127:PAINT[1]1,113
2650 CIRCLE[7]55,35,20:CIRCLE[7]65,40,20:PAINT[7]50,30
2660 PAINT[7]70,45:PAINT[7]58,38
2670 CIRCLE[7]100,38,15:CIRCLE[7]115,38,15:CIRCLE[7]130,38,15
2680 PAINT[7]95,38:PAINT[7]107,38:PAINT[7]115,38:PAINT[7]123,38:PAINT[7]135,38
2685 PAINT[7]115,35:PAINT[7]115,40
2690 RETURN
2698 REM
2699 REM***** オープニング ******
2700 CLS7:COLOR,0:CURSOR 7,5:PRINT"バレンタイン DAY ゲーム"
2710 CURSOR 5,12:PRINT"JOY1";TAB(21);"JOY2"
2720 CURSOR 2,21:PRINT"[5]← →[1]";TAB(19);"[5]← →[1]"
2730 CURSOR 3,9:PRINT"オトコ ノ コ";TAB(20);"オンナ ノ コ"
2740 CURSOR 10,18:PRINT"[9]";TAB(17);"[9]"
2750 CURSOR 10,16:PRINT"ウケトル";TAB(16);"ナゲル"
2760 SC=0:RO=1:MI=3
2799 REM
2800 GX=144:GOSUB 2100
2810 BX=40:GOSUB 2200
2820 RETURN
2898 REM
2899 REM**** ハコ ヲ クリア SUB ***
2900 FOR I=0 TO HD:POSITION HX+HE*I,HY-I*8:PATTERN[5]1,CL$
2910 NEXT:RETURN
2998 REM
2999 REM***** DATA ヨミコミ *****
3000 ZZ=23:GOSUB3100:BR$=CH$
3010 ZZ=23:GOSUB3100:BG$=CH$
3020 ZZ=23:GOSUB3100:GR$=CH$
3030 ZZ=23:GOSUB3100:GG$=CH$
3040 ZZ=7:GOSUB 3100:RR$=CH$
3050 ZZ=7:GOSUB 3100:RG$=CH$
3060 ZZ=7:GOSUB 3100:LR$=CH$
3070 ZZ=7:GOSUB 3100:LG$=CH$
3080 ZZ=7:GOSUB 3100:HR$=CH$
3090 ZZ=7:GOSUB 3100:HW$=CH$
3095 ZZ=7:GOSUB 3100:CL$=CH$
3098 GOTO 2700
3100 CH$="":FOR I=0 TO ZZ:READ RE$:AS=ASC(LEFT$(RE$,1))
3110 DA=((AS>64)*(55-AS)+(AS<58)*(48-AS))*16
3120 AS=ASC(RIGHT$(RE$,1))
3130 DA=DA+(AS>64)*(55-AS)+(AS<58)*(48-AS)
3150 CH$=CH$+CHR$(DA):NEXT:RETURN
3198 REM
3199 REM***** キャラクタ DATA ****
3200 DATA 00,00,00,00,68,E8,78,3C,3E,67,07,07,7F,7F,00,00
3210 DATA 00,00,00,00,00,3C,7C,7C,3C,7E,FF,FF,7F,FE,7C,3C
3220 DATA 00,18,F8,F8,00,00,3E,3E,3E,1C,1C,1C,1C,00,00,00
3230 DATA 20,70,20,00,0E,0F,0E,0C,3C,66,60,60,7E,7E,2A,54
3240 DATA 2A,54,18,18,18,3C,3E,3E,5C,8E,DF,FF,FE,FF,FE,FC
3250 DATA 00,18,1F,1F,00,00,54,2A,54,2A,18,18,18,00,00,00
3260 DATA 3C,08,00,00,00,00,00,00,3C,08,0F,0F,00,00,00,00
3270 DATA 3C,10,00,00,00,00,00,00,3C,10,F0,F0,00,00,00,00
3280 DATA 02,04,F8,00,00,00,1F,20,40,FD,FB,07,FF,FF,E0,DF,BF
3290 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
```

CHECKER FLAG

Dr.D：この年まで，バレンタインにチョコレートをもらうことがなかった（ガックリ）。

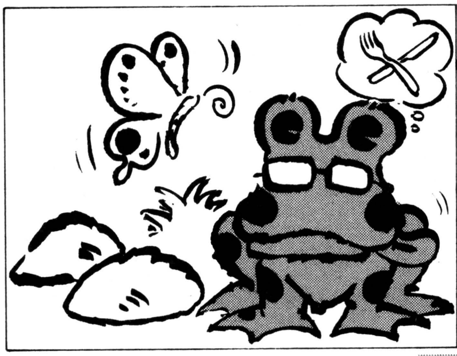
編集長：Dr.だけじゃないですよ。チョコレートの1コや2コがなんですか。さ，仕事しましょ！

Dr.D：ふむ，女の子がチョコレートを投げたあと，とつぜん消えてしまうのはなぜか？

編：きむらく〜んの話では，つぎの箱をとりに行ってるからだそうです。

Dr.D：そうかな？　ほんとは手抜きだったりして——。さ，帰ろかな(シンミリ)。

★影さん！相談にのって下さい。ゴキブリを水の中に入れるとゲンゴロウになるのでしょうか？（神奈川県横須賀市・斉藤智弘13才）……【影：アパートのどんぶりの中でゴキブリが泳いでたから聞いてみたけど返事がなかった。】



JR-100用

FLOG PANIC

伊藤　武司

HOW TO PLAY

I で上，M で下にちょうをあやつり，向かってくるカエルをよけるという，いたって簡単な脳天気ゲームです。

100点とるごとに面クリアで，天井が下がります。

ENDING

データ文をみてください。この書きこみかたで，ちょっとはメモリをかせいでます（ちと，入れにくかったかな）。

最後に，津工業バンザーイ!!

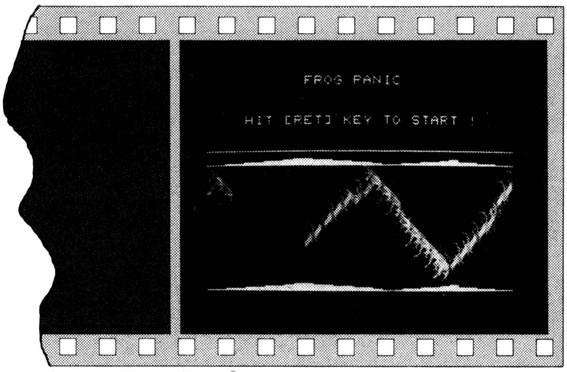
変数表

C	：ちょうちょのキャラクタ
H	：ハイ・スコア
I	：｝FOR　NEXT用
J	：
K	：PICK用
R	：ラウンド用
S	：スコア
U	：USR用
V	：ちょうちょの進行方向
Z	：ちょうちょのアドレス
K＄	：READ用
V＄	：書きこみ用

CHECKER FLAG

編集長：いやー，あらためてJR-100のすばらしさに驚かされました。

Dr.D：そうだろう，入門者にはJR-100のようなマシンのほうが，プログラムの学習に向いてるんだよ。シンプル・イズ・ベスト！



〈写真1〉デモ画面がスバラシイ！



〈写真2〉キャラクタの動きがステキだね



〈写真3〉ひょいひょい，どうですウマイでしょ？

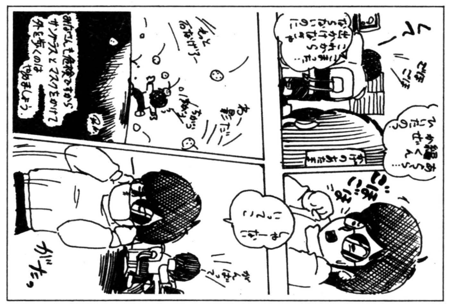


〈写真4〉とっても楽しかった！

FROG PANICのプログラム・リスト

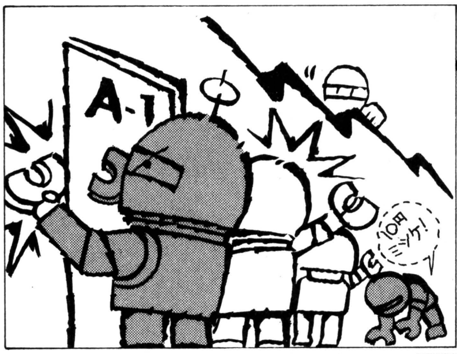
```
100 OPTIONCMODE1:H=0
110 CLS:LOCATE12,9:PRINT"WAIT A MINUTE .":GOSUB 520
120 GOSUB410:CLS
130 S=0:R=3:U=0
140 REM ■■■■■ FIELD ■■■■■
150 FORI=1TO8:FORJ=1TO50STEPI*I:BEEP1:BEEP0:NEXTJ:NEXTI:R=R+1:CLS
160 FORI=0TOR:LOCATEI,0:PRINTB$;:NEXTI:PRINTA$;:LOCATE23,0:PRINTA$;
170 LOCATE2,4:PRINT"[MAX";SPC(6);"][SCORE";SPC(6);"]";
180 LOCATE2,9:PRINTSPC((H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10));H
190 Z=$C385
200 FORI=1TO5:POKE$C368+I*I,$86:NEXTI
210 REM ■■■■■ MAIN ■■■■■
220 PICKK:V=32*((K=$4D)-(K=$49))
230 U=USR($20A5,Z,0):IFUTHEN320
240 U=USR($209A,Z)
250 IF(PEEK(Z+V*2)<$50)THENZ=Z+V
260 C=$80+4*(C=$80)
270 U=USR($208E,Z,C):U=USR($2000)
280 S=S+1:LOCATE2,22:PRINTSPC((S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10));S
290 IFS>(R-3)*100THEN150
300 GOTO220
310 REM ■■■■■ DEAD ■■■■■
320 FORI=$FFTO$80STEP-1:BEEP1:POKE1,I:BEEP0:NEXTI:POKE1,$AA
330 LOCATE12,10:PRINT"[GAME OVER]"
340 LOCATE14,10:PRINT"TRY AGAIN ?"
350 LOCATE16,10:PRINT"[Y] OR [N]?":IFH<STHENH=S
360 PICKK
370 IFK=89THEN130
380 IFK=78THENEND
390 GOTO360
400 REM ■■■■■ DEMO ■■■■■
410 CLS
420 LOCATE3,10:PRINT"FROG PANIC"
430 LOCATE7,4:PRINT"HIT [RET] KEY TO START !"
440 B$="――――――――――――――――――――――――"
450 A$="……………――――――――――――――――……………"
460 LOCATE10,0:PRINTB$;A$:LOCATE23,0:PRINTA$;
470 FORI=1TO5:POKE$C380+I*5,$88:NEXTI
480 U=USR($2000)
490 PICKK:IFK=13THENRET
500 GOTO480
510 REM ■■■■■ CHARA & MACHINE ■■■■■
520 FORI=$C000TO$C09FSTEP8
530 READK$
540 FORJ=0TO7:V$="$"+MID$(K$,J*2+1,2):POKEI+J,VAL(V$):NEXTJ
550 NEXTI
560 DATA 0100000000000000,3088484 4C52524C
570 DATA 0000010204081060,B8F0606070703010
580 DATA 7884824180804080,304804048C52320C
590 DATA 403F0C1021225C60,387060E060303010
600 DATA 733E1C0F077F3F17,00808080C0E0F0F0
610 DATA 0E9D7B3351010101,F8F8FCFEFEFEDECD
620 DATA 030303071C781020,86060E0C0C181868
630 DATA 4040203E46030301,161818180C0C8E8E
640 DATA 0101010307070F7F,9EBEBCFCF8F8F0F0
650 DATA 9FBF7F7D79712120,E0F0B8888C081400
660 FORI=$2000TO$20BFSTEP16
670 READK$
680 FORJ=0TO15:V$="$"+MID$(K$,J*2+1,2):POKEI+J,VAL(V$):NEXTJ
690 NEXTI
700 DATA CEC180A62181882637A60081502A1E86
710 DATA 88A7004CA7014CA7204CA7214CA7404C
720 DATA A7414FA722A742A762A7612013868EA7
730 DATA 214CA7224CA7414CA7424CA7614CA762
740 DATA 088CC3E026BD01CEC3C0A601818E2637
750 DATA A66081502A1E868EA7204CA7214CA740
760 DATA 4CA7414CA7604CA7614FA701A702A722
770 DATA A74220138688A7014CA7024CA7214CA7
780 DATA 224CA7414CA742098CC18026BD39A700
790 DATA 4CA7014CA7204CA72139860 0A700A701
800 DATA A720A72139E6008D0EE6018D0AE6208D
810 DATA 06E6218D025F39C1882B014C39010101
820 RET
```

評…ボク、笑っちゃいます（編）フン！（影）



by りん

★お知らせ！横浜市立寺尾中学２の１組に月刊「パンニュース」が創刊になりました。でも反響はいま一歩。影さん応援して!!（神奈川県横浜市・小川＆木野）……【影：それでは—パンパンパン！編：初詣では終ったの！】



JR-100用

ROBOT FIGHT

光成　祐治

あそびかた

ロボットを操作して，敵のＬＳＩをぶちこわすゲームです。ＬＳＩは上のとびらの中にあるのですが，敵のロボットが守っているので，かんたんにはこわせません。敵のロボットは，体中に電気をおびていてあなたをおそいます。

あなたはオイルをとってスーパー・ボールを作り，敵を攻撃します。オイル一つにつき，ボールは二つです。敵はしばらくすると生き返るので，注意してください。

改造のアドバイス

敵の死んでいる時間は1370行の25を，電撃の長さは1580, 1600行の６を，ＴＩＭＥＲは540, 750行の200を，いずれも大きくすれば長く，小さくすれば短かくなります。

キー操作

移動キーは[I][J][K][M]，ボール発射は[L]キーです。リプレイは[RETURN]キー，スタートは[S]キーです。

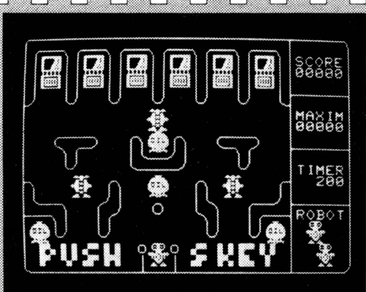
CHECKER FLAG

影：一瞬パチンコかなと思ったけど，よく見たらアレンジ・ボールだね，これは。

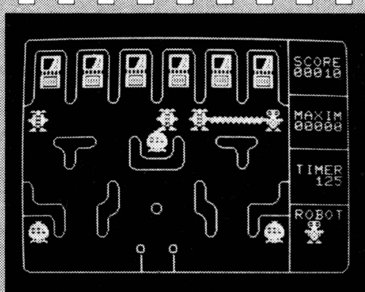
編集長：バカ，よく見ろ！　これはピン・ボールだろ！

編：イライラ，ほんと困っちゃうんですよね。なんでわかんないの，雀球ですよ！

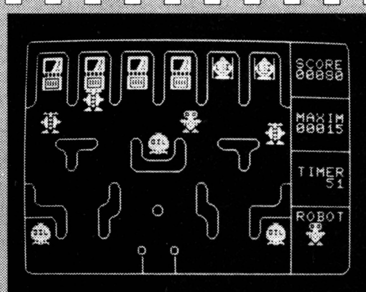
Dr.D：すまんけど，ワシ帰らせてもらうわ。まったく，つき合いきれん！



《写真１》[S]キーでスタートします



《写真２》敵の攻撃！　ウッウッウ――



《写真３》ショワッ！　スーパー・ボールを投げる

★みなさん知ってましたか？80N ＢＡＳＩＣでＯＵＴ52，３とすると，文字がちぢみます。ＷＩＤＴＨ80としてＯＵＴ52，２とすると，もっと変わったことが起きます。（群馬県群馬郡・**星野道夫16才**）……【**編**：結果は？】

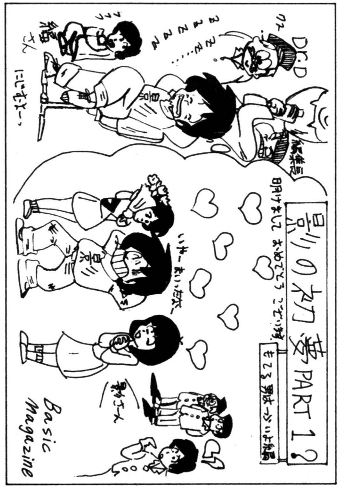
ROBOT FIGHT のプログラム・リスト

```
100 REM ■■ ROBOT FIGHT ■■ JR100
110 DIMA(4,4),T(4),S(4),O(4)
120 GOSUB1820
130 L=3:S=0
140 GOSUB410
150 REM ------- MAIN -------
160 FORI=1TO4:K=T(I)
170 IFK=0THEN250
180 IFS(I)THEN1360
190 IFR/32=K/32THEN1550
200 J=RND(5):J=J+(J=0)
210 IFPEEK(K+A(J,1))+PEEK(K+A(J,2))THEN230
220 H=USR($3000,K):K=K+A(J,3)
230 BEEP1:BEEP0:T(I)=K
240 H=USR($3009,K,$9A)
250 NEXT
260 PICKI
270 IF(I<73)+(I>77)THEN330
280 IF(I=76)*MTHEN1220
290 I=I-72-(I=77):Z=A(I,4)
300 IFPEEK(R+A(I,1))+PEEK(R+A(I,2))THEN330
310 J=USR($3000,R):R=R+A(I,3)
320 J=USR($3009,R,$8C)
330 IF(PEEK(R-64)=$9A)+(PEEK(R+64)=$9A)THEN920
340 IFPEEK(R+Z)=$92THEN1090
350 IFPEEK(R+Z)=$96THEN990
360 T=T-1
370 LOCATE13,28:PRINTSPC((T<100)+(T<10));T
380 IFTTHEN160
390 GOTO890
400 REM ------ MONITER -----
410 CLS
420 PRINT"┌──────────────────────────────┬────────┐";
430 PRINT"│┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐┌──┐│        │";
440 PRINT"││  ││  ││  ││  ││  ││  │││SCORE │";
450 PRINT"││  ││  ││  ││  ││  ││  │││00000 │";
460 PRINT"││  ││  ││  ││  ││  ││  ││        │";
470 PRINT"││  ││  ││  ││  ││  ││  ││├──────┤";
480 PRINT"├┘  └┘  └┘  └┘  └┘  └┘  └┤        │";
490 PRINT"│";SPC(24);"│MAXIM││";SPC(24);"│00000│";
500 PRINT"│   ┌───┐  ┌┐ ┌┐  ┌───┐  │        │";
510 PRINT"│   └┐┌┘  ││ ││  └┐┌┘  ├──────┤";
520 PRINT"│    ││   │└─┘│   ││   │        │";
530 PRINT"│    └┘   └───┘   └┘   │TIMER │";
540 PRINT"├┐       ┌┐      ┌┐       ┌┤  200 │";
550 PRINT"││       ││      ││       ││      │";
560 PRINT"│└───┘  ┌┘│  ○  │└┐  └───┘├──────┤";
570 PRINT"├───┐│  │┌┘     └┐│  │┌───┤ROBOT │";
580 PRINT"│   ││  ││       ││  ││  │       │";
590 PRINT"│   └┘  └┘       └┘  └┘  │       │";
600 PRINT"│        o  o            │       │";
610 PRINT"│        │  │            │       │";
620 PRINT"└────────┴───┴───────────┴───────┘";
630 LOCATE8,27+(G<10)+(G<100)+(G<1000):PRINTG
640 GOSUB1410
650 FORI=$C142TO$C156STEP4
660 J=USR($3009,I,$90)
670 J=USR($3009,I+32,$92)
680 NEXT
690 RESTORE2060
700 FORI=1TO4:READJ,K
710 H=USR($3009,J,$9A)
720 H=USR($3009,K,$96)
730 T(I)=J:O(I)=K:S(I)=0
740 NEXT
750 R=$C36C:M=0:Q=0:T=200
760 IFL=3THENH=USR($3009,$C37C,$8C)
770 IFL>1THENH=USR($3009,$C33B,$8C)
780 GOSUB1670:IF(L<3)+STHEN870
790 LOCATE19,0
800 PRINT"│ ▛▖▌▞▀▌▌ o  o ▞▀▌▌▛▌▌"
810 PRINT"│ ▛▝▞▀▛ │  │ ▞▀▛▖▌▐ "
820 GOSUB870
830 PICKK:IFK<>83THEN830
840 LOCATE19,0
850 PRINT"│              o  o           "
860 PRINT"│              │  │           "
870 H=USR($3009,R,$8C):RET
880 REM ---- TIME OUT -----
890 LOCATE8,8:PRINT"TIME OVER!"
900 FORI=1TO300:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO960
910 REM ---- YARARETA -----
920 FORI=50TO230STEP30
930 FORJ=ITOI+50STEP4
940 POKE1,J:BEEP1:NEXT:NEXT
950 BEEP0:POKE1,$77
960 L=L-1:IFLTHEN140
970 GOTO1440
980 REM ---- OIL TANK -----
990 FORI=250TO90STEP-40
1000 FORJ=ITOI-80STEP-20
1010 POKE1,J:BEEP1:NEXT:NEXT
1020 BEEP0:POKE1,$77:M=M+2:K=2
1030 IFR=$C361THENK=1
1040 IFR=$C377THENK=3
1050 IFR=$C1ECTHENK=4
1060 H=USR($3000,O(K)):S=S+5
1070 GOSUB1410:GOTO360
1080 REM ------ DOOR -------
1090 H=USR($3000,R-64)
1100 IFT(4)THEN1120
1110 IFRND(6)=0THENT(4)=R-96:BEEP:GOTO1160
1120 H=USR($3009,R-96,$87)
1130 Q=Q+1:S=S+Q*10+20
1140 GOSUB1410:IFQ=5THEN1720
1150 GOTO1170
1160 H=USR($3009,R-96,$9A)
1170 FORK=250TO0STEP-30
1180 POKE1,K:BEEP1:NEXT
1190 BEEP0:POKE1,$77
1200 GOTO360
1210 REM ------ BALL -------
1220 IF(Z=64)+(Z=-64)THEN160
1230 M=M-1:K=R+2:A=1
1240 IFZ=-2THENK=R-1:A=-1
1250 I=PEEK(K):POKEK,$8B
```



by NH

評……右はしが私なのか？ヒッドイな！（影）



by 山中　裕一

評……初夢じゃない、ゼッタイに！（影）

★実用プログラムをふやして下さい!!かくれて読んでたベーマガをみつかり，「こんな本買って！」とおこられるかと思ったら「おまえマイコンが欲しいのか？」と……今日Ｘ１が届きます。（秋田県山本郡・Ｓ・巣16才）……【影：ワカル，ソノ気持。】

```
1260 IF(I=$9A)+(I=$9B)THEN1290
1270 BEEP0:BEEP1:IFITHEN160
1280 POKEK,0:K=K+A:GOTO1250
1290 IFI=$9BTHENK=K-1
1300 H=USR($3000,K):BEEP0
1310 FORI=1TO4
1320 IFK=T(I)THENS(I)=1:BEEP:S=S+15
1330 NEXT
1340 GOSUB1410:GOTO360
1350 REM ---- TEKI BOM -----
1360 S(I)=S(I)+1
1370 IFS(I)<25THEN250
1380 H=USR($3009,K,$9A):S(I)=0
1390 GOTO250
1400 REM ------ SCOR -------
1410 LOCATE3,27+(S<10)+(S<100)+(S<1000)
1420 PRINTS:RET
1430 REM ---- GAME OVER ----
1440 FORI=1TO10:BEEP:NEXT
1450 LOCATE17,9:PRINT"[graphic characters]"
1460 LOCATE18,9:PRINT"[graphic characters]"
1470 LOCATE19,9:PRINT"[graphic characters]"
1480 LOCATE7,0
1490 PRINT"|[graphic characters]"
1500 PRINT"|[graphic characters]"
1510 PICKK:IFK<>13THEN1510
1520 IFS>GTHENG=S
1530 GOTO130
1540 REM ------ FIRE -------
1550 X=K+2:H=1
1560 IFR<KTHENX=K-1:H=-1
1570 IFPEEK(X)+PEEK(X+32)THEN200
1580 FORJ=1TO6:U=J
1590 IF(PEEK(X)=$8C)+(PEEK(X)=$8D)THEN920
1600 IFPEEK(X)+PEEK(X+32)THENJ=6:U=U-1:GOTO1620
1610 POKEX,$9E:POKEX+32,$9F:BEEP1:BEEP0:X=X+H
1620 NEXT
1630 FORP=X-HTOX-U*HSTEP-H
1640 POKEP,0:POKEP+32,0
1650 NEXT:GOTO200
1660 REM ------ DEMO -------
1670 FORI=$C3DCTO$C3CCSTEP-1
1680 H=USR($3009,I,$8C):BEEP
1690 H=USR($3000,I)
1700 NEXT:POKE1,$77:RET
1710 REM ---- MEN CLEAR ----
1720 POKE$C80B,$E0
1730 FORI=1TO12:READK,M
1740 POKE$C805,K:POKE$C804,M
1750 FORJ=1TO130:NEXT:NEXT
1760 POKE$C80B,0
1770 FORI=1TOT
1780 S=S+1:GOSUB1410
1790 BEEP1:BEEP0
1800 NEXT:GOTO140
1810 REM ------ DATA -------
1820 OPTIONCMODE1
1830 FORI=$C038TO$C0FF
1840 GOSUB1890:NEXT
```

```
1850 FORI=1TO4:FORJ=1TO4
1860 READA(I,J):NEXT:NEXT
1870 FORI=$3000TO$3014
1880 GOSUB1890:NEXT:RET
1890 READJ$:J$="$"+J$
1900 POKEI,VAL(J$):RET
1910 DATA81,83,82,8F,9F,AE,AD,EE,81,C1,41,F1,F9,45,ED,6F
1920 DATA EF,A2,BF,98,8F,82,9F,BF,AF,45,FD,19,F1,41,F9,FB
1930 DATA 81,5A,24,5A,5A,24,5A,81,0F,11,15,11,0F,03,53,FE
1940 DATAF0,88,A8,88,F0,C0,CA,7F,55,15,15,6,3,9,14,3E
1950 DATA AA,A8,A8,60,C0,90,28,7C,7F,7F,60,60,60,60,60,60
1960 DATA FF,FF,1B,1B,3B,3B,77,77,60,60,7F,24,24,24,7F,60
1970 DATAEB,EB,FF,92,92,92,FF,3,6F,6A,6A,6A,6A,6F,60,7F
1980 DATAFB,AB,AB,AB,AB,FB,3,FF,2,1,F,15,3F,22,6B,6B
1990 DATAA0,C0,F8,54,FE,2E,6F,6F,62,7F,55,3F,B,9,3F,21
2000 DATA23,FF,55,FE,E8,48,7E,42,19,3F,1,D,C,1D,5D,FC
2010 DATA98,FC,80,B0,30,B8,BA,3F,5D,1D,C,D,1,C,3C,7E
2020 DATABA,B8,30,B0,80,30,3C,7E,0,0,0,0,0,11,BB,FF
2030 DATAFF,EE,44,0,0,0,0,0
2040 DATA-31,-32,-32,-64,-1,31,-1,-2,2,34,1,2,64,65,32,64
2050 DATAA7,0,A7,1,A7,20,A7,21,39,A7,0,4C,A7,1,4C,A7,20,4C,A7,21,39
2060 DATA$C1EC,$C321,$C2A5,$C2AC,$C2B3,$C337,0,$C22C
2070 DATA3,85,2,$F7,2,$A4,0,0,3,85,2,$F7,2,$A4,0,0,2,56,2,56,2,56,2,56
```



評…ウマイ！よく描けてるヨ（デザ部）

by すーちゃ

JR-100

■JPCニュース■

JRパソコンクラブからのお知らせ

ＪＲファンのみなさん，こんにちは！　ＪＰＣも，今年の４月で発足２年めに入ります。現在，会員数も1000名をこえ，スタッフ一同ますますガンバッテいます。

さて，ＪＰＣでは「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」のご協力を得て，ＪＲファンのみなさんに「ＪＰＣオリジナルステッカー」を，抽選で50名にプレゼントすることになりました。

ご希望の方は，住所，氏名，年齢，職業を書いてベーマガ編集部のＪＰＣステッカー係まで送ってください。

◇

またＪＰＣでは，新しい仲間を募集しています。入会ご希望の方は，ＪＰＣの白黒広告をごらんください。

「君の友達は僕の友達！」　（Bag）

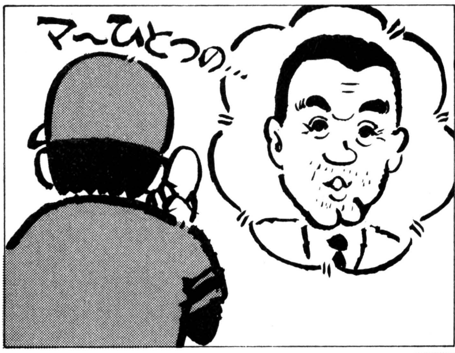
「世界に拡げようＪＰＣの輪」　（金太）

「ダイブ　古イナ〜!!」　（菜穂）

SEIEI CO.LTD　ＪＲパソコンクラブ

〒454 名古屋市中川区小本1-18-18 ☎052(363)3913

★この前，駅前でサンドイッチマンがベーマガの宣伝をしていた。もしかして影さんでは？（三重県四日市市・清水栄治12才）……【編：去年の12月24日の晩でしょ？赤い服に白いヒゲ，これで決まり！影：風呂上がりのDr.か？】



JR-200用

LOVE ATTACK

山田　幸夫

あなたは，大好きな彼女に"♥"や"⚙"を拾い，ビルまでとどけて，ハートのプレゼントをもらい点をとるゲームです。

でも，行く道には，じゃまなエイリアンが待っています。うまくかわして，ビルまでたどりついてください。

操作方法

MANは，カーソル・キーの↑↓←→で動きます。右へのJUMPはスペース・キー，左へのJUMPは INS キーで動きます。

《第１表》プログラムのしくみ

1～270	メイン・ルーチン
300～350	人の移動
400～	エイリアンの移動
500～	画面作り
700～	人がやられた
750～	ジャンプ
900～	GAME　OVER
975～	ダイヤをとったか
1000～	DATA
1500～	ボーナス
1600～	画面作り
10000～	DATAの読み込み

CHECKER FLAG

Dr.D：50～97行のＩＦ文を，もう少し簡単にする方法を教えよう。ON　GOSUB文とVAL関数を使ってまとめるんだ。ただし，この場合は「VAL(Z１)−27」で10進数に変換するため，97行はそのままにしておかなければならない。

編：すると，50～95行がON　GOSUBで１文にまとまるということですね？

Dr.D：そのとおりだ。



《写真１》タイトルとキー操作



《写真２》左下からスタート！エイリアンに気をつけて！



《写真３》あと少しで，彼女からのラブ・コールが――

★友達の二ノ宮は左右の区別をゲームのボタンとレバーで覚えているそうだ。(福井県小浜市・永井祐輝14才)…【影：ジョイ・スティックがないと歩けないというのも妙な話だ。編：自分で自分を操作するわけだ。】

ワン・ポイント・テクニック

右から３番目のハートと，ピンクのダイヤは必ずとってください。そうしないと，彼女からのハートのプレゼントも，ボーナスもありません。

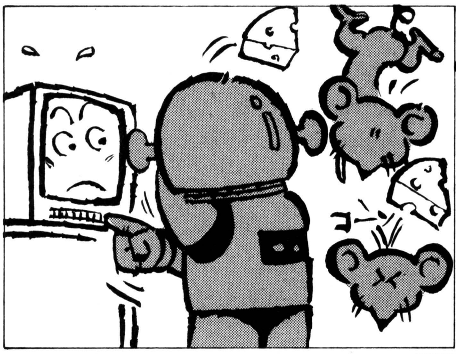
３面目から，残りのハート二つはとらないほうがいいです。ＴＩＭＥがなくなると，１人死にます。そして，１面目はＴＩＭＥが１ずつ減って，２面目は５点，３面目は10点ずつ減ります。

LOVE ATTACKのプログラム・リスト

```
1 GOSUB 1600:GOSUB 10000:HI=0:MA=3
3 SC=0:M=3:ME=1
4 TI=1000
5 A1=26:A3=6:A5=29:K1=1:K2=1:K3=1:K4=1
10 T1=0:T2=0:T3=0:K=4:D1=1:D2=1:X=4:Y=22:A2=10:A4=16:A6=22
20 POKE $CA00,0:COLOR 7,0:CLS
30 GOSUB 500
40 REM ++++  MAIN  SUB  ++++
50 PICK Z1:COLOR 6,0,0
60 IF Z1=$1C THEN LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+1
70 IF Z1=$1D THEN LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X-1
80 IF Z1=$1E THEN GOSUB 300
90 IF Z1=$1F THEN GOSUB 350
95 IF Z1=$20 THEN GOSUB 750
97 IF Z1=$13 THEN GOSUB 960
100 IF X<6 THEN X=6
110 IF X>30 THEN X=30
120 COLOR 6,0,0:LOCATE X,Y:PRINT "ｷ"
150 IF D1=1 AND (X=30)*(Y=22) THEN SOUND 3000,2:SC=SC+50:D1=0
160 IF D2=1 AND (X=30)*(Y=16) THEN SOUND 3000,2:SC=SC+50:D2=0
180 LOCATE 3,0:COLOR 5,0:PRINT "SCOER";SC
185 LOCATE 15,0:COLOR 5,0:PRINT "HI-SCOER";HI
190 GOSUB 400
200 IF (X=A1)*(Y=A2) OR (X=A3)*(Y=A4) OR (X=A5)*(Y=A6) THEN GOSUB 700
210 IF K1=0 AND K2=0 AND (X=7)*(Y=10) THEN GOTO 1500
220 IF K1=1 AND (X=27)*(Y=10) THEN SOUND 3000,5:SC=SC+100:K1=0
225 IF M=3 THEN U=1
226 IF M=2 THEN U=5
227 IF M=1 THEN U=10
230 TI=TI-U:LOCATE 11,6:COLOR 7,0:PRINT "ﾉｺﾘ / TIME!";TI
240 IF TI<0 THEN GOSUB 700:TI=1000
250 LOCATE 20,3:COLOR 2,0:PRINT "ｷ =";:COLOR 3:PRINT MA
260 LOCATE 20,4:COLOR 1,0,0:PRINT "No.";:COLOR 3,0,0:PRINT ME
270 GOTO 40
300 IF (X=26)*(Y=22) THEN LOCATE X,Y:COLOR 0,0,0:PRINT " ":X=26:Y=16:RETURN
310 IF (X=8)*(Y=16) THEN LOCATE X,Y:COLOR 0,0,0:PRINT " ":X=8:Y=10:RETURN
320 RETURN
350 IF (X=26)*(Y=16) THEN LOCATE X,Y:COLOR 0,0,0:PRINT " ":X=26:Y=22:RETURN
360 IF (X=8)*(Y=10) THEN LOCATE X,Y:COLOR 0,0,0:PRINT " ":X=8:Y=16: RETURN
370 RETURN
400 LOCATE A1,A2:COLOR 0,0:PRINT " ":A1=A1-1
410 IF A1<7 THEN A1=26
420 LOCATE A1,A2:COLOR 4,0,1:PRINT "!"
430 LOCATE A3,A4:COLOR 0,0,0:PRINT " ":A3=A3+1
440 IF A3>29 THEN A3=8
450 LOCATE A3,A4:COLOR 4,0,1:PRINT "!"
460 LOCATE A5,A6:COLOR 0,0,0:PRINT " ":A5=A5-1
470 IF A5<5 THEN A5=29
480 LOCATE A5,A6:COLOR 4,0,1:PRINT "!":COLOR 7,0,0
490 RETURN
500 LOCATE 0,23:FOR I=0 TO 31:COLOR 7,0:PRINT "■";:NEXT I
510 FOR I=6 TO 31:LOCATE I,17:PRINT "■";:NEXT I
520 FOR I=0 TO 30:LOCATE I,11:PRINT "■";:NEXT I
525 COLOR 5
530 LOCATE 0,2:PRINT "┌──────┐"
540 LOCATE 0,3:PRINT "JR-ﾋﾞﾙ|"
550 LOCATE 0,4:PRINT "├──┬──┤"
560 LOCATE 0,5:PRINT " |  |";:COLOR 6,0:PRINT "HELP ME!!";:COLOR 2:PRINT "♥"
570 LOCATE 30,22:COLOR 5,0,1:PRINT " ":LOCATE 30,16:PRINT " ":COLOR ,,0
580 LOCATE 0,6:PRINT "└──┴──┘"
590 LOCATE 0,7:PRINT "****** |"
600 LOCATE 0,8:PRINT "****** |"
610 LOCATE 0,9:PRINT "** ┌───┤"
620 LOCATE 0,10:PRINT "** |   |"
625 LOCATE 4,10:COLOR 2,0,1:PRINT "";"";:COLOR 7,0,0
630 COLOR 2,0,0
640 LOCATE 0,19:PRINT "████";:COLOR 3,0:PRINT "My house."
650 LOCATE 0,20:PRINT "   |"
660 LOCATE 1,21:COLOR 7,5:PRINT "┼";:COLOR 3,0:PRINT " |":LOCATE 3,22:PRINT "|"
670 COLOR 2,0:FOR I=12 TO 15:LOCATE 7,I:PRINT "├─┤":NEXT I
680 FOR I=18 TO 21:LOCATE 25,I:PRINT "├─┤":NEXT I
690 LOCATE 16,15:COLOR 2,0,0:PRINT "♥":LOCATE 20,15:PRINT "♥"
695 LOCATE 24,15:PRINT "♥"
697 LOCATE 27,10:COLOR 3,0,1:PRINT " ":COLOR 7,0,0
698 RETURN
700 REM
705 LOCATE X,Y:COLOR 7,2,0:PRINT "*":LOCATE X,Y:PRINT " "
706 LOCATE 0,0
710 FOR I=0 TO 5:SOUND 200*I+500,1:COLOR ,2,3:COLOR ,3,3:COLOR ,0,3:NEXT I
720 X=4:Y=22:MA=MA-1:IF MA=0 THEN GOTO 900:GOTO 5
750 LOCATE X,Y:COLOR 0,0:PRINT " ":X=X+1:Y=Y-1:COLOR 6,0,0
760 LOCATE X,Y:PRINT "ｷ":FOR I=1 TO 200:NEXT I
770 IF K2=1 AND (X=16)*(Y=15) THEN SOUND 3000,3:SC=SC+10 :K2=0
774 IF K3=1 AND (X=20)*(Y=15) THEN SOUND 3000,3:SC=SC+10:K3=0
775 IF K4=1 AND (X=24)*(Y=15) THEN SOUND 3000,3:SC=SC+10:K4=0
780 COLOR 0,0,0:LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+1:Y=Y+1:RETURN
900 FOR I=1 TO 10:SOUND 2000,2:NEXT I
905 SC=SC+TI
910 COLOR 3,0:LOCATE 10,14:PRINT "*** GAME OVER ***"
920 PICK Z2:LOCATE 7,16:COLOR 6,0:PRINT " RE-PLAY TO HIT ANY KEY"
925 IF SC>HI THEN HI=SC
930 ME=1:LOCATE 3,0:COLOR 5,0:PRINT "SCOER";SC
935 IF Z2=0 THEN 910
940 IF Z2<>0 THEN MA=3:GOTO 3
960 LOCATE X,Y:PRINT " "
970 X=X-1:Y=Y-1:LOCATE X,Y:COLOR 6,0:PRINT "ｷ"
975 FOR I=1 TO 200:NEXT I
976 IF K2=1 AND (X=16)*(Y=15) THEN SOUND 3000,3:SC=SC+10:K2=0
977 IF K3=1 AND (X=20)*(Y=15) THEN SOUND 3000,3:SC=SC+10
978 IF K4=1 AND (X=24)*(Y=15) THEN SOUND 3000,3:SC=SC+10
980 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X-1:Y=Y+1
990 RETURN
1000 DATA $00,$3C,$56,$bd,$56,$2c,$18,$00
1010 DATA $24,$24,$99,$a5,$5a,$81,$bd,$7E
1020 DATA $38,$38,$38,$92,$7C,$38,$fe,$28
1500 LOCATE 13,14:COLOR 2,0,0:PRINT "BONAS 200 POINT"
1505 H=4:H1=8:FOR L=1 TO 3:H=H+1:H1=H1-1:LOCATE H,H1:COLOR 2,0:PRINT "♥":NEXT L
1507 FOR G=1 TO 3
1510 SOUND 5000,2:FOR P=1 TO 10:SOUND 100*P,1:NEXT P:BEEP 0:SC=SC+200
1515 NEXT G
1520 LOCATE 13,14:PRINT "               "
1530 M=M-1:IF M<1 THEN M=1
1540 ME=ME+1
1550 GOTO 4
1600 REM *** ﾃﾞﾓ ***
1601 CLS:LOCATE 0,0:COLOR 7,0:PRINT "┌──────────────────────────────┐
"
1602 FOR O=1 TO 22:LOCATE 0,O:PRINT "|";:PRINT SPC(30);:PRINT "|";:NEXT O
1603 LOCATE 0,23:PRINT "└──────────────────────────────┘";
1610 LOCATE 0,0:COLOR 2,0
1620 PRINT
1630 LOCATE 2,1:PRINT "┬  ┌─┬─┬─┐"
1640 LOCATE 2,2:PRINT "|  | || ||"
1650 LOCATE 2,3:PRINT "|  | |||├"
1660 LOCATE 2,4:PRINT "└─┘└┘└┘└─ ♥"
1670 REM
1680 LOCATE 11,6:PRINT "┌─ ├─┤├─┤┌─┐┌─┬─"
1690 LOCATE 11,7:PRINT "| |  | | || ┴|┬"
1700 LOCATE 11,8:PRINT "├─┤  |  ├─┤|┬├┼"
1710 LOCATE 11,9:PRINT "┴ ┴  ┴ ┴┴└┘┴┴ ♥";
1720 LOCATE 8,12:COLOR 6,0:PRINT "ｷ=You.";:PRINT SPC(4);:COLOR 4,0,1
1730 PRINT "!";:COLOR 4,0,0:PRINT "=ｴｲﾘｱﾝ":PRINT
1740 LOCATE 8,14:COLOR 2,0,1:PRINT "";"";
1750 COLOR 2,0,0:PRINT "=Girl":LOCATE 18,14:COLOR 5,0,1:PRINT " ";
1760 COLOR 5,0,0:PRINT "=ﾀﾞｲﾔ"
1800 COLOR 7,0,0:LOCATE 1,17
1810 PRINT "ｱﾅﾀﾊ( ｷ)ﾊ ｶﾉｼﾞｮﾆ Love Attck"
1820 LOCATE 11,19:PRINT "ｴｲﾘｱﾝｦｶﾜｼﾃ ﾊｰﾄ,ﾀﾞｲﾔ"
1830 LOCATE 16,21:PRINT "ｦﾋﾛｲ..ﾋﾞﾙﾏﾃﾞ"
1840 LOCATE 19,22:PRINT "ｲｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
1850 LOCATE 2,22:COLOR 7,1,0:PRINT "HIT ANY KEY!":PICK Z3:IF Z3=0 THEN 1850
1860 RETURN
10000 FOR I=$C000 TO $C017
10010 READ A:POKE I,A
10020 NEXT I:RETURN
```

JR-200

★僕が野球けんのソフトを手に入れたら友達がふえた。(岩手県水沢市・**南中１の８**)……【**影**：グハハハ，ベーマガの読者の中にも好き者がいるみたいだな／**編**：なんのこと??**影**：ほら，編集部にもムッツリ○○○が……。】



JR-200用

CHANNEL WARS

林　邦彦

このゲームは，TVのチャンネルを変えようとしているあなたに，ねずみが襲いかかろうとするので，代わりにロボットを操作して，チャンネルを変えるゲームです。

遊びかた

キー操作は[↑][↓][←][→]で，それぞれの方向に動きますが，TVが画面上にでていなければ，右にはあまり進めません。[SPC]でチーズを投げます。チーズを投げてねずみに当たったとき，毒があればねずみは倒れますが，毒がなかったときは，ねずみに笑われます。

TVが出たときは，真中の部分にロボットを来させて[→]を押せばチャンネルが変わるので，左の数字と一致させれば1面クリアとなります。ドアの前でその方向のキーを押せば，ワープできます。それと，チーズがオイルに当たると，方向が変わることがあります。

《第1表》プログラム・マップ

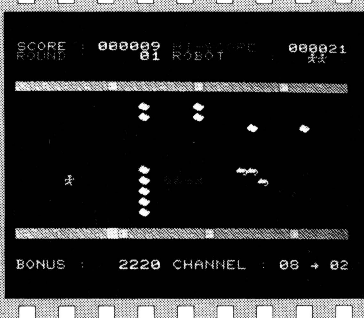
100～ 350	初期設定，データ読み込み，タイトル
360～ 540	フィールド
550～ 810	メイン・ループ
820～ 870	チーズを投げる
880～ 920	ねずみが死ぬ
930～ 980	ロボットが故障
990～1030	チャンネル変更
1040～1090	ゲーム・オーバー
1100～1150	面クリア
1160～1180	マシン語エラー表示，終了

CHECKER FLAG

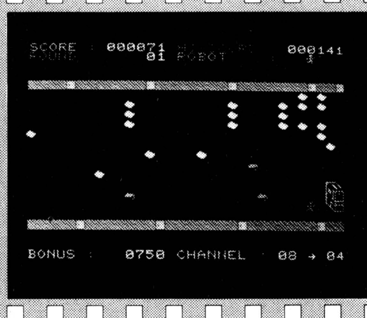
Dr.D：ぶえり～ぐっどじゃ！
編：年代を感じさせる英語ですね。そうです，とてもおもしろいゲームでしょ！
Dr.D：ふむ，さてここで，機械語の解説をするか。REM文をたよりに，おおよその処理内容を知ったら，なんでもPOKEしてみるといい。例えば 380行はなんとなく色をつけて文字を表示してるのがわかる。POKE X，6はつまり，X＝$Eにカラー・コードの6を入れるということさ。
影：ふ～ん，いろいろだね！



《写真1》チーズを投げた！



《写真2》オイルが見えた。上にはドアもあるぞ！



《写真3》ここでチャンネルをあわすと面クリアだ

★A組05463★抽選発表は2月号のP.83にのせます。(神奈川県海老名市・AKINALOVE15才)……【編：都合により3月号にのせさせていただきました。なお，当選の場合は編集部に寄付して下さい。】

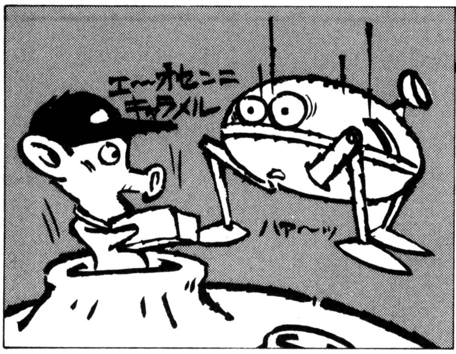
得　点

①チーズがねずみに当たったとき…………………… 10点
②チーズを投げたとき…………………………………－５点
③チーズがねずみに当たらなかったとき………－10点
④ねずみがオイルに当たったとき ……………… 10点
⑤ロボットが進んでいて，ＴＶが画面上に出ていないとき………………………………………………… １点
⑥１面クリアのとき…………………………ＢＯＮＵＳ

CHANNEL WARSのプログラム・リスト

```
10 REM      for JR.200                    [ THE ◆ CHANNEL ◆ WARS ]
20 REM   date S.58 / 12 / 16              memory 5000 bytes
100  REM _Start_Decide_&_Title_
110 CLEAR $6FFF:RANDOMIZE:POKE 0,0:POKE $CA00,0:TEMPO 109
120 DIM A(3),F(3):X=$E:Y=$400:Z=$C100:POKE X,7:CLS
130 POKE X,6:LOCATE 0,5:PRINT " ┌─┬ ┬─┬ ":PRINT " │ ├─┤ ├┤ ":PRINT " ┴ ┴ ┴┴
140 PRINT SPC(4);" ┌─┬ ┬┌─┬┬─┬┬─┬┬─┬ "
150 PRINT SPC(4);" │  ├─┤ ││││││├┤ │ "
160 PRINT SPC(4);" └─┴ ┴┴ ┴┴└─┴┴─┘└─┘"
170 PRINT SPC(19);"┬ ┬┌─┬─ ┌─":PRINT SPC(19);"│││├─┤├─┘└─┐"
180 PRINT SPC(19);"└┴┘┴ ┴┴ └─┘";SPC(52);:POKE X,1:PRINT "for JR.200"
190 RESTORE:FOR I=$C000 TO $C077
200 READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,38,38,12,FE,90,38,E8,8C
220 DATA 00,00,20,7E,FF,FD,01,06,FF,C0,A7,93,89,A4,B2,BB
230 DATA 80,40,30,98,CC,E4,02,FF,9A,CA,A2,92,CA,A6,92,89
240 DATA 81,99,81,81,81,81,81,FF,8C,CA,29,18,08,04,02,01
250 DATA 81,81,FF,81,81,81,81,FF,00,1C,16,3E,3B,6F,7F,00
260 DATA 0C,0E,0F,1E,5C,9C,44,38,92,54,00,C6,00,54,92,00
270 DATA 00,30,7C,FF,FF,7E,1C,00,DB,6D,B6,DB,6D,B6,DB,6D,FF,81,81,A1,A1,81,81,FF
280 FOR I=$7000 TO $702F:READ A$:E=VAL("$"+A$):POKE I,E:L=L+E:NEXT
290 DATA CE,C1,80,A6,01,A7,00,08,8C,C3,60,26,F6,39,01,01
300 DATA CE,C2,FF,A6,00,A7,20,09,8C,C1,BF,26,F6,39,01,01
310 DATA CE,C1,C0,A6,20,A7,00,08,8C,C3,00,26,F6,39,01,01
320 IF L<>$143D THEN 1170
330 POKE X,4:LOCATE 3,22:PRINT "▒▒▒▒▒▒ Hit any key ! ▒▒▒▒▒▒"
340 IF NOT STICK(0) THEN 330
350 S=0:R=1:T=3:B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):C$="#$"+B$+"%&"+B$+"'("
360  REM _Field_
370 POKE X,7:CLS:W=(6-R)-(R>6)*6
380 POKE X,6:PRINT "SCORE :";SPC(8);:POKE X,2:PRINT "HI-SCORE :"
390 POKE X,4:PRINT "ROUND :";SPC(8);:POKE X,1:PRINT "ROBOT    :"
400 FOR I=$C180 TO $C19F:POKE I+Y,$72:POKE I,$D
410 POKE I+$5C0,$72:POKE I+$1C0,$D:NEXT
420 POKE X,5:LOCATE 0,21:PRINT "BONUS :";SPC(8);:POKE X,3:PRINT "CHANNEL :"
430 FOR I=$C5A1 TO $C73E:POKE I,$45:NEXT:POKE $C760,0:POKE $C73F,0
440 A=$C221:G=0:O=0:TV=0:FOR I=1 TO 3:F(I)=0:NEXT
450 POKE A+Y,$41:POKE A,1
460 FOR I=1 TO 20:POKE X,7:C=INT(RND(1)*6+1)*2
470 LOCATE 25,21:PRINT CHR$((C<10)*$30);MID$(STR$(C),2):SOUND 100,1:NEXT
480 LOCATE 28,21:PRINT "→":FOR I=1 TO 20:POKE X,7:D=INT(RND(1)*6+1)*2
490 LOCATE 30,21:PRINT CHR$((D<10)*$30);MID$(STR$(D),2):SOUND 200,1:NEXT
500 IF D=C THEN 480
510 FOR I=1 TO 11:SOUND 100+I^3.5,1
520 POKE X,6:LOCATE 8+I,20:PRINT MID$("R E A D Y !",I,1):NEXT
530 FOR I=11 TO 1 STEP -1:SOUND 100+I^3.5,1
540 POKE X,6:LOCATE 8+I,20:PRINT MID$("            ",I,1):NEXT:B=2500:POKE 7,250
550  REM _Main_Loop_
560 K=STICK(0):IF K=32 THEN AA=A+1:POKE A+Y,$41:POKE A,1:GOTO 830
570 V=(K=$1C)-(K=$1D)+((K=31)-(K=30))*32:M=MOD(A+V,32):N=INT((A+V-Z)/32)
580 V=V+(M<1)-(M>(5+(O>R*100)*24))+((N<6)-(N>16))*32:O=O+1:J=MOD(O,3)+1
590 VV=SGN(N-INT((A(J)-Z)/32))*32-1:VV=VV+((NN<7)-(NN>16))*32
600 NN=INT((A(J)+VV-Z)/32):IF NOT F(J) THEN A(J)=$C11D+INT(RND(1)*8+7)*32:F(J)=1
610 POKE A+Y,$45:POKE A,0:IF PEEK(A+V)=2 THEN 930
620 FOR I=1 TO 3:POKE A(I)+Y,$45:POKE A(I),0:NEXT:IF O<=R*100 THEN U=USR($7000)
630 A=A+V:A(J)=A(J)+VV:IF MOD(A(J),32)<1 THEN F(J)=0
640 IF PEEK(A-64)<>X AND PEEK(A+64)<>X OR K<>30 AND K<>31 THEN 660
650 A=A+(1-(PEEK(A+64)=X)*2)*288:FOR I=1 TO 10:SOUND I*100,1:NEXT
660 P=PEEK(A):IF O<=R*100 THEN U=USR($7000+INT(RND(1)*2+1)*16)
670 IF PEEK(A+1)=5 AND K=$1C THEN GOSUB 1000
680 FOR I=1 TO 3:Q=PEEK(A(I)):G=1+(Q=$C)+(P=$C OR A=A(I))*2:IF G=1 THEN F=A(I)
690 NEXT:ON G GOTO 700,890,940
700 POKE A+Y,$41:POKE A,1:FOR I=1 TO 3:IF NOT F(I) THEN NEXT:GOTO 720
710 POKE A(I)+Y,$46:POKE A(I),2:NEXT
720 IF NOT MOD(O,W) AND O<=R*100 THEN POKE $C11E+INT(RND(1)*8+7)*32,$C
730 POKE $C19F,$D+(MOD(O,8)=1):POKE $C360,$D+(MOD(O,8)=1):POKE $C33F,0
740 S=S+(O<=R*100):H=(S<=H)*H+(S>H)*S:IF B>0 THEN B=PEEK(7)*10
750 POKE X,7-(S<0)*5:LOCATE 8,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),6)
760 POKE X,7:LOCATE 26,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(H),2),6)
770 LOCATE 12,1:PRINT CHR$((R<10)*$30);MID$(STR$(R),2)
780 LOCATE 10,21:PRINT RIGHT$("000"+MID$(STR$(B),2),4)
790 POKE X,$41:LOCATE 28,1:PRINT LEFT$("!!",T-1);" ":IF O<>R*100 OR TV THEN 810
800 POKE X,$41:LOCATE 30,INT(RND(1)*8)+7:PRINT C$:TV=1
810 GOTO 560
820  REM _Shoot_Cheese_
830 POKE AA+Y,$45:POKE AA,0:AA=AA+1:IF PEEK(AA)=2 THEN F=AA:GOTO 870
840 IF PEEK(AA)=$C THEN AA=AA+INT(RND(1)*3-1)*32+1:SOUND 2000,5
850 IF MOD(AA,32)<30 THEN POKE AA+Y,$46:POKE AA,9:SOUND 1000,1:GOTO 830
860 S=S-5:GOTO 560
870 IF RND(1)>.3 THEN FOR I=1 TO 5:SOUND 880,3:SOUND 0,5:NEXT:S=S-10:GOTO 750
880  REM _Mouse_Down_
890 FOR I=1 TO 20:SOUND 550-I*20,1:POKE F+Y,$41+MOD(I,7):POKE F,10:NEXT
900 POKE F+Y,$43:POKE F,11:S=S+10:FOR I=1 TO 2000:NEXT:POKE F+Y,$45:POKE F,0
910 FOR I=1 TO 3:IF F=A(I) THEN F(I)=0
920 NEXT:G=0:GOTO 700
930  REM _Robot_Down_
940 FOR I=0 TO 65:BEEP 1:POKE A+Y,$41+MOD(I,7):POKE A,1
950 NEXT:BEEP 0:POKE A,$B
960 T=T-1:IF T<1 THEN 1050
970 FOR I=1 TO 2000:NEXT:FOR I=1 TO 3:F(I)=0:NEXT
980 G=0:GOTO 370
990  REM _Channel_
1000 POKE X,7:D=D+1:IF D>12 THEN D=1
1010 LOCATE 30,21:PRINT CHR$((D<10)*$30);MID$(STR$(D),2):SOUND 200,5
1020 IF C=D THEN 1100
1030 RETURN
1040 REM _Game_Over_
1050 D$="◆ GAME OVER ◆":FOR I=1 TO 13
1060 POKE X,2:LOCATE 9+I,20:PRINT MID$(D$,14-I,1)
1070 FOR L=1 TO 10:SOUND 500*L,2:NEXT:NEXT
1080 FOR I=1 TO 13:LOCATE 10,20:PRINT RIGHT$(D$,I)+LEFT$(D$,13-I)
1090 SOUND 100,1:NEXT:GOTO 330
1100 REM _Clear_
1110 SOUND 2000,5:POKE X,4:LOCATE 8,20:PRINT "ROUND";R;"CLEAR !!"
1120 FOR B=B TO 0 STEP -10:S=S+10
1130 POKE X,7:LOCATE 10,21:PRINT RIGHT$("000"+MID$(STR$(B),2),4)
1140 POKE X,7-(S<0)*5:LOCATE 8,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),6)
1150 NEXT:FOR I=1 TO 2000:NEXT:R=R+1:FOR I=1 TO 3:F(I)=0:NEXT:GOTO 370
1160 REM _Machine_Error_&_End_
1170 PRINT "Machine data error";:BEEP:POKE 0,$40
1180 END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END  :  END
```

★僕の友達はベーマガを自分で買わないで「俺にはいい友がいる」といって僕からとります。（群馬県伊勢崎市・新井敏行14才）……【編：影さんそっくり！影：いい友だからいいとも！編：それで？影：恥をかかすな！】



JR-200用

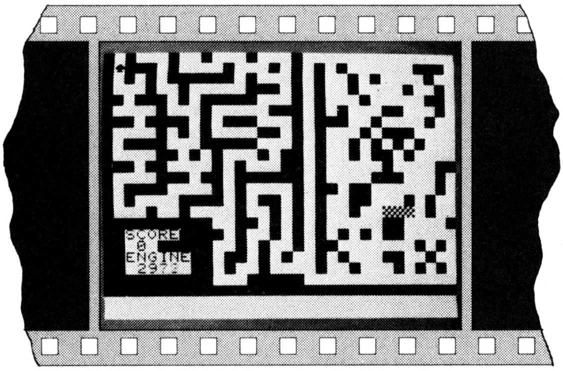
MOON LANDER

ツトム　ナガタニ　JPC会員No. 20

"♠"を"■■"にぶつからないように，"▩▩▩▩"にLANDINGさせるGAMEです。

KEYの操作

[←][→][SPACE]のKEYで，左右と逆噴射です。



《写真1》ふう変わりなランディング・ゲームですね

CHECKER FLAG

編：ショートですね！

影：私の脚をみて言うな‼　でも，ほんと短かいな，この脚は！　親をうらむぞい！

Dr.D：ぜいたくを言うでない！　さてこのプログラムは，130行のスコア表示を直接に点の位置に入れこむと，スピードが速くなるぞ。

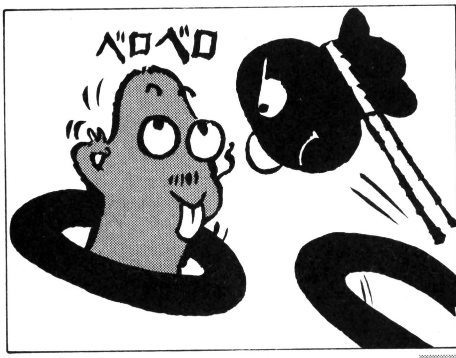
影：でも，足は速いんですよ！

一同：ガーン‼

MOON LANDERのプログラム・リスト

```
10 COLOR 0,7:CLS:POKE 0,0:POKE $CA00,4:RANDOMIZE
20 SC=0:E=3000
30 GOSUB 170
40 X=1:Y=0:N=32
50 N=PEEK(#C100+X+Y*32)
60 IF N=142 THEN 460
70 LOCATE X,Y:PRINT "♠";
80 IF N=237 THEN SC=SC+15:SOUND 600,25:GOTO 30
90 PICK O
100 IF O=28 AND X<31 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X+1
110 IF O=29 AND X>0 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";:X=X-1
120 IF O=32 AND Y>0 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";:K=0:SOUND 1000,10:Y=Y-1
130 K=K+1:LOCATE 2,16:PRINT "SCORE";:LOCATE 2,17:PRINT SC;
140 IF K>15 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";:Y=Y+1:K=0:SOUND 600,5
150 IF E<0 THEN 460
160 E=E-1:LOCATE 2,18:PRINT "ENGINE":LOCATE 2,19:PRINT E;:GOTO 50
170 CLS
180 PRINT "■ ■  ■ ■  ■   ■ "
190 PRINT "■ ■■■ ■  ■  ■ ■  "
200 PRINT "■ ■ ■ ■■■■■  ■ ■  "
210 PRINT "■  ■  ■   ■■■ ■  "
220 PRINT "■■ ■■■ ■ ■■■■■ ■  "
230 PRINT "■  ■  ■   ■■■■ "
240 PRINT "■■■■ ■■■ ■ ■■■■  ■  "
250 PRINT "■   ■ ■ ■  ■■ ■ "
260 PRINT "■ ■■■■  ■■■■■ ■  "
270 PRINT "■   ■■ ■ ■  ■■■■ "
280 PRINT "■■■■ ■■  ■ ■  ■■■  "
290 PRINT "■   ■■■ ■■ ■■■■■■  "
300 PRINT "■ ■■■■  ■ ■  ■ "
310 PRINT "■ ■   ■■■■ ■ ■■ ■  "
320 PRINT "■  ■  ■  ■  ■ "
330 PRINT "■■■■■■■■■■■ ■■ ■ ■  "
340 PRINT "■■■■■■■■■■■■ ■■ ■ ■  "
350 PRINT "■■■■■■■■■■■ ■ ■ ■  "
360 PRINT "■■■■■■■■■■■ ■■ ■  "
370 PRINT "■■■■■■■■■■■ ■  "
380 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■  "
390 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
400 FOR J=0 TO 3
410 FOR I=1 TO 19:LOCATE INT(RND(1)*12)+20,I:PRINT "■";
420 LOCATE 19,I:PRINT "■";
430 NEXT I
440 NEXT J:LOCATE 25,14:PRINT "▩▩▩▩";
450 RETURN
460 LOCATE X,Y:PRINT "X";
470 LOCATE 10,0:PRINT "[ GAME OVER ]"
480 LOCATE 7,22:PRINT "[ HIT [RETURN] KEY ]"
490 PICK O
500 IF O=$D THEN RUN
510 GOTO 490
```


★「僕は今年X1－Cを買うぞ‼」こうみんなに言いふらせば母もひっこみがつかなくなるだろう…。(京都府長岡京市・**井ノ口剛15才**)……【**影**：ふふ，お母さんも近所の人にウチの子は成績がいつも1番なんですって…。】



MSX用

もぐらたたき

野村誠一郎

遊びかた

普通のもぐらたたきゲームと同じです。KEYは[1], [2], [3], [4], [5]を使います。

ミス5回でGAME　OVER, 面は1面ずつだんだん難しくなります。

改造のコツ

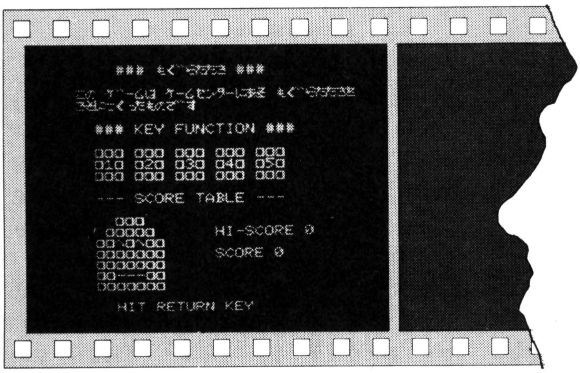
30行に変数があり，それを変えるとレベルが変わります（SP＝スピード, V＝1面に出てくるもぐらの数, MR＝難しさ)。スピードは増えるとやさしくなり，他は難しくなります。

移植のテクニック

移植用に作ったものなので，かんたんに移植できると思います。初期設定のところを少しいじれば，FMなどにも移植は可能です。

苦労した点

MSX用の本が1冊もないので，メーカーに問い合わせて使いました。



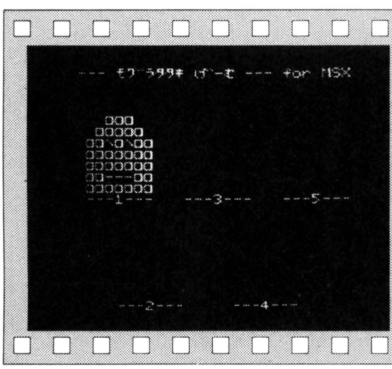
《写真1》ゲームの説明

CHECKER FLAG

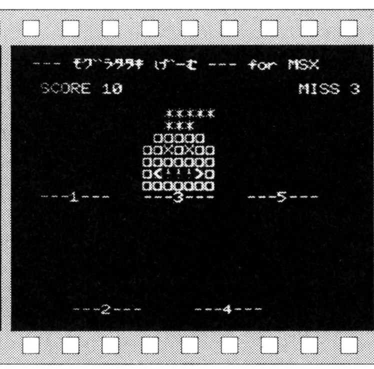
Dr.D：PCからの移植ということだが，MSXにはスプライトがあるのだから，それを使ってほしいな。

編：MSXはまだ発売されたばかりなので，これからというところですね。早くM5のようなプログラムが届くといいんですが。

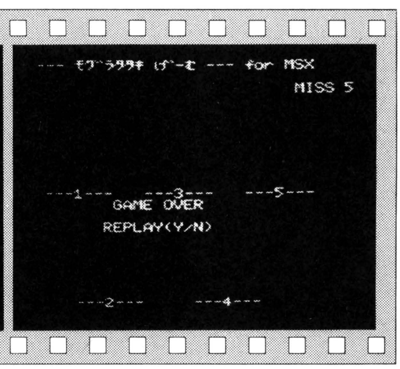
Dr.D：ウム，まだまだM5に軍ばいが上がりそうだな。



《写真2》パッ，[1]を押せ！



《写真3》ピロ〜〜〜ン，やったぜ!!

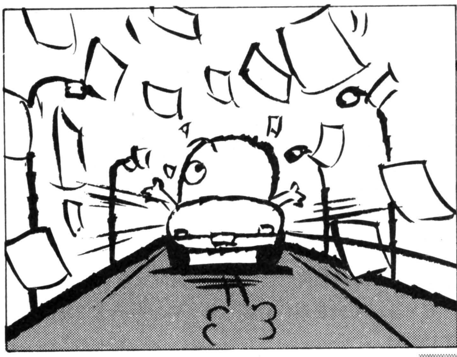


《写真4》ゲーム・オーバー

★編さん，仲間ですね。がんばりましょう（春は遠く……)。(大分県南海部郡・**そる・ばるう23才**)……【**編**：や，やめてください!!そんな仲間意識はゴメンです。**編集長**：友達を選ばなくちゃな。**影**：イヤミな発言だ。】

```
10 SCREEN 0,,0:KEY OFF:COLOR7,0,15
20 WIDTH 40:DEFINTA-Z
30 SP=300:V=20:MR=30:DIM X(5),Y(5),M1$(6),M2$(6)
40 X(1)=5:X(2)=8:X(3)=15:X(4)=20:X(5)=25
50 Y(1)=11:Y(2)=21:Y(3)=11:Y(4)=21:Y(5)=11
60 M1$(0)="  ooo  "
70 M1$(1)=" ooooo "
80 M1$(2)="oo^o^oo"
90 M1$(3)="ooooooo"
100 M1$(4)="ooooooo"
110 M1$(5)="oo---oo"
120 M1$(6)="ooooooo"
130 M2$(0)="  *****"
140 M2$(1)="  ***  "
150 M2$(2)=" ooooo "
160 M2$(3)="ooXoXoo"
170 M2$(4)="ooooooo"
180 M2$(5)="o<!!!>o"
190 M2$(6)="ooooooo"
200 M3$="       "
210 ' *** MAIN LOOP ***
220 GOSUB 280
230 GOSUB 480
240 GOSUB 530
250 GOSUB 870
260 GOTO 230
270 ' *** しょき が"めん ***
280 CLS:LOCATE10,2:PRINT"### もく"らたたき ###"
290 LOCATE6,4:PRINT"この ケ"-ムはケ-ムセンタ-にある もく"らたたきを"
300 LOCATE6,5:PRINT"きそにつくったものて"す"
310 LOCATE8,7:PRINT"### KEY FUNCTION ###"
320 LOCATE8,9:PRINT"ooo ooo ooo ooo ooo"
330 LOCATE8,10:PRINT"o1o o2o o3o o4o o5o"
340 LOCATE8,11:PRINT"ooo ooo ooo ooo ooo"
350 LOCATE8,13:PRINT"--- SCORE TABLE ---"
360 LOCATE20,16:PRINT"HI-SCORE";HI
370 LOCATE20,18:PRINT"SCORE";SC
380 FORI=0TO6
390 LOCATE8,I+15:PRINT M1$(I)
400 NEXT:SC=0:ME=1
410 '
420 '
430 LOCATE10,23:PRINT"HIT RETURN KEY"
440 I$=INKEY$
450 IF I$="" THEN440ELSEIFI$<>CHR$(13)THEN440
460 RETURN
470 ' *** カ"メン ***
480 CLS
490 LOCATE4,0:PRINT"--- モク"ラタタキ け"-む --- for MSX"
500 LOCATE5,11:PRINT"---1------3------5---"
510 LOCATE8,21:PRINT"---2------4---":MS=0
515 PLAY "v12o4f8g8a8b8a8g8f8r8a8b8o5c8d8c8o4b8a5r8"
516 PLAY"f8r8f8r8f8r8f8r8f16f16g16g16a16a16b16b16a8g8f8r8"
519 FOR Z=1TO 11000:NEXT
520 RETURN
530 ' *** GAME START ***
540 GOSUB 560
550 ME=ME+1:RETURN
560 FOR K=1 TO V
570 GOSUB 610
580 IF MS=5 THEN 950
590 NEXT
600 RETURN
610 R=RND(1)*5+1
620 GOSUB 670
630 GOSUB 710
640 GOSUB 760
650 GOSUB 820
660 RETURN
670 FOR C=0TO 6
680 LOCATEX(R),Y(R)+C-7:PRINTM1$(C)
690 NEXT
700 RETURN
710 FOR C=1 TO SP-MR*ME
720 I$=INKEY$
730 IF I$="" THEN NEXT
740 I=VAL(I$):IFI>5OR I<0THENNEXT
750 RETURN
760 IF I<>R THEN PLAY"O4C32D32"::MS=MS+1:LOCATE30,2:PRINT"MISS";MS:RETURN
770 FOR TT=0 TO 6
780 LOCATEX(R),Y(R)+TT-7:PRINTM2$(TT)
790 NEXT
800 PLAY"O4F32C32":SC=SC+10:LOCATE5,2:PRINT"SCORE";SC
810 RETURN
820 FOR TT=0 TO 6
830 LOCATE X(R),Y(R)+TT-7:PRINT M3$
840 NEXT
850 RETURN
860 ' *** BONUS ***
870 PRINT CHR$(12);
880 LOCATE 15,11:PRINT"**********"
890 LOCATE15,12:PRINT"BONUS";ME*100
900 LOCATE15,13:PRINT"**********"
910 PLAY"O4G8C8":SC=SC+ME*100
920 LOCATE17,16:PRINT"ダ"イ";ME;"メン"
930 PLAY"O4G8C8":FORA=1TO5000:NEXT
940 RETURN
950 ' *** GAME OVER ***
960 LOCATE12,12:PRINT"GAME OVER"
970 LOCATE11,14:PRINT"REPLAY(Y/N)":IF HI<SCTHENHI=SC
980 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 980
990 IF I$="Y"ORI$="y"THEN220
1000 IF I$="N"ORI$="n" THENEND
1010 GOTO 980
```


★受験直前!!「受験生のみなさん，苦しいのはいまだけです。終われば楽になるのだから，それまではがまんしましょう！」。(千葉県松戸市・**フレドリック15才**)……**【編：いましばらくの辛抱です。終わったらパーッとネ！】**



MSX用

ベーマガを救え！

石井　直昭

ゲームの説明

このゲームは，ベーマガ12月号の「ベーマガを救え」を移植して，改造したものです。

君（○）の使命は，Dr. D（●）と影（●）の落としていった書類（＋）を，Dr. Dや影にぶつからないようにひろうことです。ただし，君やDr. D，影の３人の車は，ともに性能がよくないので，交差点でしか曲がれません。さて，君は，ベーマガを救えるだろうか。

遊びかた

カーソル・キーで，上下左右に動かします。画面の端までいくと，反対側の端から出てきます。28枚書類をひろうと，１面クリアです。２面目からは，１面ごとに編集部員（●）が１人ふえます。５面目を過ぎると，範囲がせまくなってむずかしくなります。

改造のアドバイス

車をふやすときは，40行のK＝3をふやしてください。Drと影をふやすときは，40行のDr＝2をふやしてください。キャラクタを変えるときは，470～480行に注意してください。

CHECKER FLAG

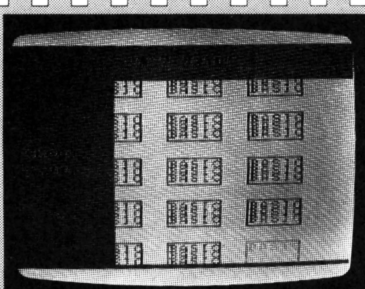
Dr.D：590行から620行は，１行にまとめられるぞ。

編集長：論理式をつかうんですね。

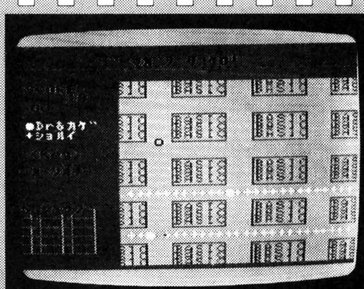
Dr.D：そうじゃ，編集長もなかなかわかるようになったな。

影：まったくそのとおり。

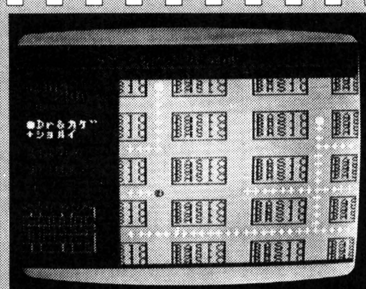
編集長：影！トイレそうじがまだ終ってないぞ



《写真１》コースが描かれます



《写真２》さあ，どんどん拾ってください



《写真３》のんびりしてると，大変ですぞ！

★影さん！１月号 191ページの迷路は，右下と左上の"れ"の字の近くで切れてるからムリですよ！（東京都足立区・加藤広武20才）……【影：するどい指摘!!編：見ればわかるでしょ！影：見た？編：見なかった。影：ドン!!】

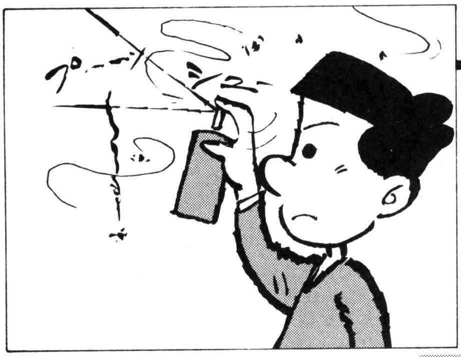
```
10 SCREEN2:COLOR,12
20 OPEN"grp:"FOR OUTPUT AS #1
30 A$="BASIC"
40 SC=0:K=3:SH=0:DR=2
50 CLS:IF K=0 THEN GOTO 800 ELSE X=16:Y=5:AX=0:AY=1
60 FOR I=1 TO DR
70 ON INT(RND(1)*4)+1 GOSUB 90,100,110,120
80 Z=RND(-TIME):AY(I)=0:NEXT:GOTO 130
90 X(I)=16:Y(I)=21:AX(I)=1:RETURN
100 X(I)=17:Y(I)=16:AX(I)=-1:RETURN
110 X(I)=25:Y(I)=16:AX(I)=1:RETURN
120 X(I)=26:Y(I)=11:AX(I)=-1:RETURN
130 LINE(0,17)-(255,17),4
140 LINE(78,28)-(255,187),7,BF
145 IF DR>4 THEN LINE (208,28)-(255,187),12,BF
150 PSET(64,9),12:COLOR 1:PRINT #1,"ﾍﾞｰﾏｶﾞｦ ﾀｽｹﾛ!"
160 GOSUB 770
170 FOR I=58 TO 250 STEP 58.5
180 FOR J=18 TO 170 STEP 37.5
190 FOR L=2 TO 14 STEP 6
200 LINE(I,J)-(I+39,J+23),12,B
210 PSET(I+2,J+L),12:COLOR 12:PRINT #1,A$
220 NEXTL
230 NEXTJ
240 NEXTI
250 GOSUB 690
260 PSET(9,61),12:COLOR 15:PRINT #1,"●Dr&ｶｸﾞ"
270 PSET(9,69),12:COLOR 15:PRINT #1,"+ｼｮﾒｲ"
280 H=SH
290 FOR I=0 TO H
300 SH=I:GOSUB 890
310 NEXT I
320 PSET(X*6.5,Y*7.5),7:COLOR 7:PRINT #1,"●"
330 FORI=1TODR
340 PSET(X(I)*6.5,Y(I)*7.5),7:COLOR 7:PRINT #1,"●":PSET(X(I)*6.5,Y(I)*7.5),7:COLOR 15:PRINT #1,"+":NEXT
342 IF DR>4 THEN IF X<=12 THEN X=30:GOTO 380 ELSE IF X>=30 THEN X=12:GOTO 380
350 IFX<=12 THEN X=38:GOTO 380 ELSE IF X>=38 THEN X=12:GOTO 380
360 IF Y<=4 THEN Y=24:GOTO 380 ELSE IF Y>=24 THEN Y=4:GOTO 380
370 IF X MOD 9=7 THEN IF Y MOD 5=1 THEN GOSUB 580
380 FOR I=1 TO DR
385 IF DR>4 THEN IF X(I)<=12 THEN X(I)=30:GOTO 420 ELSE IF X(I)>=30 THEN X(I)=12:GOTO 420
390 IF X(I)<=12 THEN X(I)=38:GOTO 420 ELSE IF X(I)>=38 THEN X(I)=12:GOTO 420
400 IF Y(I)<=4 THEN Y(I)=24:GOTO 420:ELSE IF Y(I)>=24 THEN Y(I)=4:GOTO 420
410 IF X(I) MOD 9=7 THEN IF Y(I) MOD 5=1 THEN GOSUB 640
420 NEXT I
430 X=X+AX:Y=Y+AY:FOR I=1 TO DR:X(I)=X(I)+AX(I):Y(I)=Y(I)+AY(I):NEXT I
440 PSET(X*6.5,Y*7.5),7:COLOR 1:PRINT #1,"O"
450 FOR I=1 TO DR
460 PSET(X(I)*6.5,Y(I)*7.5),7:COLOR 15:PRINT #1,"●":NEXTI
470 C=POINT(X*6.5+4,Y*7.5+3)
480 E=POINT(X*6.5+5,Y*7.5+5)
490 IF E=15 THEN FOR I=0 TO 10:PSET(X*6.5,Y*7.5),7:COLOR 6:PRINT #1,"X":FORJ=0TO1:BEEP:NEXT:PSET(X*6.5,Y*7.5),7:COLOR 7:PRINT #1,"X":NEXT:K=K-1:GOTO 50
500 IF C<>7 THEN BEEP:BEEP:SC=SC+10:SH=SH+1
510 PSET(9,31),12:COLOR 1:PRINT #1,"SCORE"
520 LINE(9,38)-(45,45),12,BF
530 PSET(9,38),12:COLOR 1:PRINT #1,USING" #####";SC
540 GOSUB 890
550 IF SH>27 THEN GOTO 970
560 PSET(13,46),12:COLOR 1:PRINT #1,STRING$(K-1,"O")
570 GOTO 320
580 S=STICK(0)
590 IF S=5 THEN AX=0:AY=1:RETURN
600 IF S=7 THEN AX=-1:AY=0:RETURN
610 IF S=3 THEN AX=1:AY=0:RETURN
620 IF S=1 THEN AX=0:AY=-1:RETURN
630 RETURN
640 ON INT(RND(1)*4)+3 GOSUB 650,660,670,680:Z=RND(-TIME):RETURN
650 AX(I)=0:AY(I)=1:RETURN
660 AX(I)=-1:AY(I)=0:RETURN
670 AX(I)=1:AY(I)=0:RETURN
680 AX(I)=0:AY(I)=-1:RETURN
690 COLOR 13:AC$="├┼┼┼┼┼┼┤"
700 PSET(0,133),12:PRINT #1,"┌      ┐"
710 FOR I=141 TO 172 STEP8
720 PSET(0,I),12:PRINT #1,AC$
730 NEXT
740 PSET(0,173),12:PRINT #1,"└┴┴┴┴┴┴┘"
750 PSET(5,133),12:COLOR 1:PRINT #1,"ﾍﾝｼｭｳﾌﾞ"
760 RETURN
770 PSET(13,100),12:COLOR 1:PRINT #1,"ｶｰｿﾙｷｰ"
780 PSET(13,85),12:COLOR 1:PRINT #1,"(Key)"
790 RETURN
800 CLOSE #1:SCREEN0
810 FORI=1 TO 25
820 CLS:LOCATE5,10:COLOR 1,15:PRINT MID$("Your Score is "+STR$(SC)+" Pts.",1,I);
830 BEEP:FOR J=0 TO 100:NEXT
840 NEXT
850 LOCATE10,15:COLOR 1:PRINT "*GAME OVER*":COLOR2:PRINT"     Do you want replay? y/n"
860 A$=INKEY$:IF A$<>"y" AND A$<>"n" THEN860
870 IF A$<>"n" THEN RUN
880 END
890 IF SH=0 THEN RETURN
900 IF SH>0 THEN YY=145
910 IF SH>7 THEN YY=153
920 IF SH>14 THEN YY=161
930 IF SH>21 THEN YY=169
940 PSET(5+((SH-1) MOD 7)*8,YY),7:COLOR 1:PRINT #1,"$"
950 IF SH>27 THEN RETURN
960 RETURN
970 IF DR>7 GOTO 1010
980 PLAY"o7l32c2defgabl4o8co7"
990 SH=0:SC=SC+200*DR:DR=DR+1
1000 GOTO 50
1010 FOR I=1 TO 3:PLAY"o7l32defgabl4o8co7":NEXT
1015 CLOSE #1
1020 CLS:LOCATE15,10:COLOR 1:PRINT "GIVE UP":FOR I=0 TO 5000:NEXT
1030 GOTO 820
```

♡

★友人MはＸ１のキーボードにスプライトをこぼしてしまい，高度なアニメが作れるようになった。（千葉市・BASIC-G）……【影：私もマネてコーラをこぼしてみた。編：おこられたんでしょ？影：なんでわかるの？】

M5(BASIC-Ⅰ)用

MOSQUITO



SORD

ゲームについて

蚊の大きらいなあなたは，なぜか密室の中に４匹の蚊といっしょにいます。手もとには殺虫剤がありますから，勇気をだして蚊にたちむかってください。

遊びかた

カーソル・キーで自分を動かし，Ｓキーで殺虫剤が一定の距離まででます。殺虫剤は，20回しかだせません。右に量が表示してあります。

最初，あなたは右下にいて，殺虫剤は左にしかでません。殺虫剤をだしたときや，蚊がやられたときの音がリアル？ですよ。

参考：'83年ベーマガ７月号「やまたのおろち」

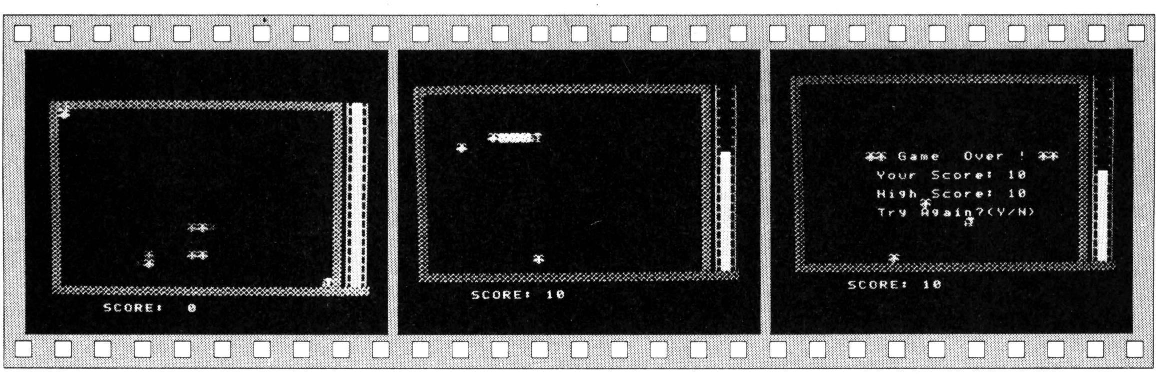
CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムをみても，特別変わった所はなかった。蚊の動きはラムダムに，人間をめがけてしつこく襲ってくるというパターンでもない。

編：画面がちょっとさみしいですね。もう少し，バックに絵を描いてみたらよかったな。Ｍ５は絵を描くのはおてのものだからね。



by TYPHOON



《写真１》スタートです。がんばって蚊をやっつけましょう！

《写真２》シュバ――ッ！どうだ，まいったか！

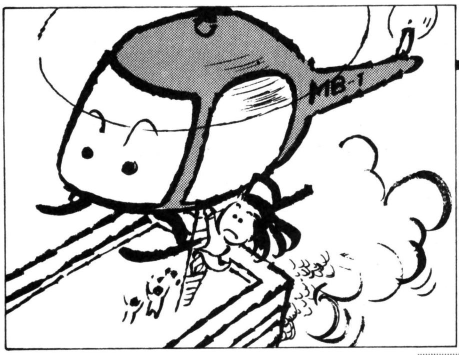
《写真３》ゲーム・オーバー

★ＪＲ－200用「住所録」－人の名前と住所を１人１行ずつＲＥＭでプログラムして'ＦＩＮＤ〝人の名〟で呼び出す。(新潟県長岡市・**山屋光伸14才**)……**【編：グッドアイデア!!しかし４，５年前にもあったんですよ！】**

```
10 print "▣":view:let HS=0:dim K(3),Q(3):let SC=0
20 let X=14970:let W=0:let SH=20:let SORD=0
30 for F=0 to 3:let K(F)=&3800+(rnd(19)+1)+(rnd(18)+1)*32:ne
xt
100 restore:for M5=1 to 10:read A$,CH,PA:for F=1 to 3:stchr
A$ to CH,F+PA:next F,M5
110 data 76efef799ef7f76e,&F0,0,1E7F1ECC4EFCCCDE,&F1,0,E0e0e
0e0e0e0e0e0,&F0,3,6699187effdb3c18,&f2,0
120 data 7070602020202020,&f1,3,a0a0a0d0d0d04040,&f2,3,40404
04040404040,&e0,3
130 data c0c0c0c0c0c0c0c0,&89,3,c0c0c0c0c0c0c0c0,&8A,3,70707
070707070,&80,3
220 cls
250 print rpt$(28,"※")"■■":for F=1 to 19:print "※" tab(27)"
※■■":next:print rpt$(31,"※"):vpoke X,&F1
260 print cursor(5,22);"SCORE: ";SC
300 for I=0 to 3:if K(I)=0 then next:goto 410
310 vpoke K(I),&F2:let Q=Q(I)
320 let R=rnd(3):let K=K(I)
330 if(R=0)*(Q(I)<>2)then let Q(I)=1:let K(I)=K(I)-1
340 if(R=1)*(Q(I)<>1)then let Q(I)=2:let K(I)=K(I)+1
350 if(R=2)*(Q(I)<>4)then let Q(I)=3:let K(I)=K(I)+32
360 if(R=3)*(Q(I)<>3)then let Q(I)=4:let K(I)=K(I)-32
390 let VP=vpeek(K(I)):if VP=&E0 then let K(I)=K else if VP=
&F1 then goto 1000
400 vpoke K,32:vpoke K(I),&F2:next
410 let P=peek(&702B):let X1=X
420 let X=X+(P=54)-(P=55)+((P=51)-(P=46))*32
460 if P=26 then let X2=X:print cursor(29,SORD)" ":let SORD=
SORD+1:gosub 500
465 let VP=vpeek(X):if VP=&F2 then goto 1000
470 if VP=&E0 then let X=X1
480 vpoke X1,32:vpoke X,&F1
490 goto 300
500 let M=0:let SH=SH-1
510 let X2=X2-1:let VP=vpeek(X2):let M=M+1
520 if VP=&E0 then let X2=X2+1:goto 700
530 if VP=&F2 then let SC=SC+10:let W=W+1:goto 600
540 vpoke X2,&F0
550 gosub 800:for O=20 to 30:out &20,&90:out &20,&80:out &20
,O:out &20,&9F:next
560 if M=5 then goto 700 else goto 510
600 gosub 800:for F=1 to 5:for O=0 to 50:out &20,&90:out &20
,&80:out &20,O:out &20,&9F:next O,F:print cursor(11,22);SC
610 for O=0 to 3:if K(O)=X2 then let K(O)=0 else next
630 if W=4 then gosub 800:for F=40 to 10 step-1:out &20,&90:
out &20,&80:out &20,F:for O=0 to 200:next O,F:out &20,&9F:go
to 20
700 for F=1 to M:vpoke X2,32:let X2=X2+1:next:if SH=0 then g
oto 1000 else return
800 out &20,&90:out &20,&80:out &20,&27:return
1000 for F=1 to 500:next:gosub 800:out &20,&90:out &20,&80:o
ut &20,40:for F=1 to 500:next:out &20,&9F
1010 for F=1 to 500:next:out &20,&90:out &20,&80:out &20,30:
for F=1 to 500:next:out &20,&9F
1020 if HS<SC then let HS=SC
1030 print cursor(7,8);"▬ Game Over ! ▬";cursor(8,10);"Yo
ur Score:";SC;cursor(8,12);"High Score:";HS
1040 print cursor(8,14);"Try Again?(Y/N)"
1050 let I$=inkey$:if I$="y" then let SC=0:goto 20 else if I
$="n" then cls:end else goto 1050
```

♡

★ベーマガはＧＥＴ(ゲット)驚きＰＵＴ(プット)吹き出すすげえ雑誌ＤＯＳ(どす)。(鹿児島県日置郡・座・骨腐17才)……【編：一同がＡＵＴＯ（オート)驚きＥＲＲ(エラー)こっちゃとＭＥＲＧＥ(マージ)になった。】



M5(BASIC-G)用

HELI-RESCUE

井上　雅夫

遊びかた

ヘリコプターは[<]，[>]で左右に移動します。キーを押さなければ，ヘリは下降し，シフト・キーと[<]または[>]を同時に押すと，斜めに急上昇します。

超高層ビル屋上の炎の部分にヘリを移動させると，裏画面にかわります。なわばしごをOLに触れさせれば，OLは自力で登ります。ヘリが炎に包まれると爆発を起こし，また燃料（FUEL）が50以下になると墜落し，ゲーム・オーバー。しかもスコアが半分になります。ヘリが屋上に近づきすぎても，爆発を起こします。

OLを１人以上救助したら，画面の右端にヘリを移動させます。すると表画面にもどるので，黄色のヘリポートに着地してください。着陸地点には風がふくことがあります。ヘリポートに着地できれば燃料が45ℓ補給され，もう一度フライトできます。なお，着陸地点は，角度でその面のむずかしさを表しています。

ロードについて

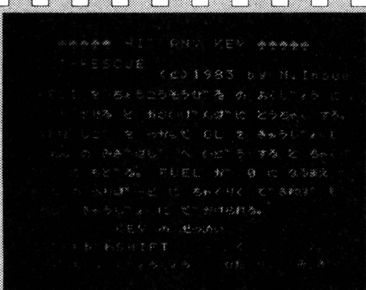
ＬＩＳＴ1をＬＯＡＤ，ＲＵＮすると，ゲームの説明が表示され，ＬＩＳＴ2のロードが始まります。ＬＩＳＴ2のロードが終われば，画面が赤く変わります。適当なキーを押してください。

CHECKER FLAG

影：いやー，ぶったまげただヨー!!　スゴイで，このプログラムは。M５ならではの作品だよ。

編：コーフンさめやらぬマイコン・ルームで，編集長も熱中してこのゲームに挑戦してます。で，編集長からひと言。

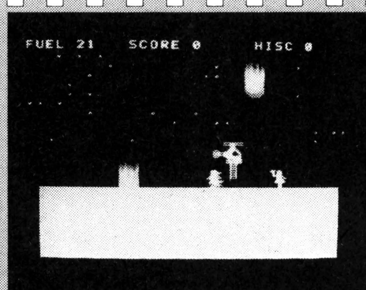
編集長：リストが長かったが，内容もいいのでさっそく掲載しなさい！



《写真１》期待してください。おもしろいゲームです！



《写真２》炎上するビルの屋上をめざして，GO!!

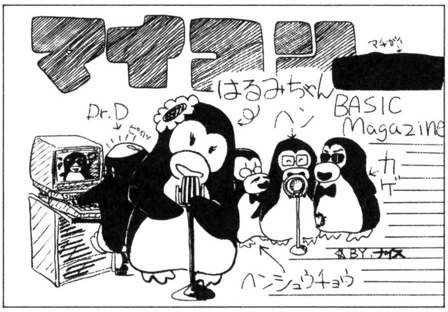


《写真３》にげまどう女の子を，ぶじ救うことができるか？

★友人T．Hが言ったシャレです。うまがうまれた，ねこがねこんだ，ぶたがぶった。（岐阜県本巣郡・**アナタの一也**）……【**編**：ベーマガはダジャレ道場ではないんヨ！**影**：いぬがいぬ。**編**：影はいらぬ。**一同**：バンザーイ!!】

《第1表》スコアと燃料の関係

	SCORE	FUEL	GAME OVER
OLを1人救助 〃 2人 〃	＋FUEL ＋FUEL×10		
ヘリポートに着地 〃 以外〃		＋45	 GAME OVER
OLが1人墜落 〃 2人 〃		−10	 GAME OVER
ヘリ爆発 FUEL＞50 〃 FUEL≦50	 SCORE／2	−50	 GAME OVER
FUEL＝0			GAME OVER



by キータクラー

評…どっかでみたキャラクターじゃん(影)

HELI RESCUEのプログラム・リスト ①

```
100 Print "USL"
110 gosub $ST
120 gosub $STC
130 Print "UUSL"
140 gosub $ST
150 bcol 4
160 Print cursor(4,0);"♣ このまま しばﾞらく おまちくたﾞさい ♣";
170 Print cursor(0,2)" HELI-RESCUE";
180 Print cursor(0,3)"                    (c)1983 by M.Inoue";
190 Print cursor(2,5);"HELI を ちょうこうそうびﾞる の おくしﾞょう に";
200 Print cursor(1,7);"いどﾞう させる と かさいげﾞんばﾞに とうちゃく する。";
210 Print cursor(2,9);"なわばﾞしごﾞ を つかって OL を きゅうしﾞょ し、";
220 Print cursor(1,11);"がﾞめん の みぎﾞはしﾞ へ いどﾞう する と ちゃくりく";
230 Print cursor(1,13);"ちてん に もどﾞる。 FUEL がﾞ 0 に なるまえ に ";
240 Print cursor(1,15);"きいろ の へりぽﾟーと に ちゃくりく でﾞきればﾞ もう";
250 Print cursor(1,17);"いちどﾞ きゅうしﾞょ に でﾞかけられる。";
260 Print cursor(9,19);"KEY の せつめい";
270 Print cursor(2,21);"ひだﾞりがﾞわSHIFT        <          >";
280 Print cursor(2,23);"はっしん , じﾞょうしょう    ひだﾞり     みぎﾞ";
290 locate 0,0
300 Print "■"
310 chain
320$ST
330 stchr:erase
340 mag 2:bcol
350 stchr "030428485081919F" to 0
360 stchr "9347095044426807" to 1
370 stchr "40001C82881289FD" to 2
380 stchr "E9D20892A18122CC" to 3
390 stchr "00000000FFFFFFFF" to 4
400 stchr "FFFFFFFFFFFF3C18" to 5
410 stchr "00000000C0C0E0E0" to 6
420 stchr "FFFFFFFFFFFF3C18" to 7
430 stchr "0000000000E04060" to 8
440 stchr "6060FF6F60505050" to 9
450 stchr "0000000000070206" to 10
460 stchr "0202FFF6060A0A0A" to 11
470 stchr "0000000000E04060" to 12
480 stchr "606FFF6F60505050" to 13
490 stchr "0000000000070206" to 14
500 stchr "06B6FFF6060A0A0A" to 15
510 stchr "0000010101010101" to 16
520 stchr "4367777F7F787830" to 17
530 stchr "101090D1E2E4F8F0" to 18
540 stchr "F0C0800000000000" to 19
550 stchr "04242E7E7E7EFFFF" to 20
560 stchr "FFFFFF7F7F1F1F07" to 21
570 stchr "20203070727676FF" to 22
580 stchr "FFFFFFFFFFFEFCF8" to 23
590 stchr "282A6E6EFFFFFFFF" to 24
600 stchr "FFFFFF7F7F7F3F0F" to 25
610 stchr "02028397D7FFFFFF" to 26
620 stchr "FFFFFEFEFCF8F0C0" to 27
630 stchr "39332323231F0303" to 28
640 stchr "03070F0701010101" to 29
650 stchr "80C0C0c080E0D0C8" to 30
660 stchr "C0E0F0E040404040" to 31
670 stchr "61E31313130F0303" to 32
680 stchr "03070F0701010101" to 33
690 stchr "80C0C0c080E0D0Cc" to 34
700 stchr "E0F0F8F040404040" to 35
710 stchr "010303030103031d" to 36
720 stchr "0103030701010103" to 37
730 stchr "80C0F8E080E0D0F0" to 38
740 stchr "C0C0E0F8C0404020" to 39
```

```
750 stchr "0103030301030509" to 40
760 stchr "1103030704040203" to 41
770 stchr "80C0E0F080E09088" to 42
780 stchr "C0E2FCC080780400" to 43
790 stchr "01031F0701070B0F" to 44
800 stchr "0101030F01010102" to 45
810 stchr "80C0C0C080C0C0B8" to 46
820 stchr "C0E0E0F0C0404040" to 47
830 stchr "0103070F01070911" to 48
840 stchr "03473F07011E2000" to 49
850 stchr "80C0C0C080C0A090" to 50
860 stchr "88C0C0E0202040C0" to 51
870 stchr "09090B0B0B070303" to 52
880 stchr "03030F0701010101" to 53
890 stchr "90D0D0D0D0E0C0C0" to 54
900 stchr "C0C0F0E040404040" to 55
910 stchr "0000000000000000" to 56
920 stchr "00000000000000ff" to 57
930 stchr "0000000000000000" to 58
940 stchr "00000000000000ff" to 59
```


★でばぐのあるページを目次に書いてください。前にあったり後ろにあったり，さがすのに苦労する。(愛知県春日井市・**吉田健一15才**)……**【編**：バクは夢を食べるというのに，なぜかバグは私の心をむしばんでいる……。**】**

HELI RESCUE のプログラム・リスト ②

```
10 print "■■■":bcol 6:print cursor(3,0):" ♠♠♠♠♠ HIT ANY KEY
♠♠♠♠♠ "!!! LIST 2
20 if inkey$="" then goto 20 else bcol:print "■■";
30 dim O(2),L(2),S(2):console 0:play "o6v5t170h4132"
40 print "■■■":erase:MEN=1:TX=4:TY=-4
50 mag 2:gosub $ST:gosub $BA
60 loc 3 to 104,168:loc 2 to 184,168
70 X=142:Y=152:move 18 in 10 on X,Y:DX=0:FU=45:print cursor(
5,0);"45";
80 print "■";:S=0:H=3:BA=1:O(1)=0:O(2)=0:K=0:O=0:gosub $SH
90 if FU>FFU-time then FU=FFU-time:print cursor(4,0);FU;
100 if FU<1 or L(1)+L(2)=2 then goto $OV
110 Y=Y+BA
120 if inkey(1)=4 then Y=Y-2*BA
130 if play=0 then play "crbrcrbrcrbrcrb"
140 if inkey(0)=40 then X=X-2*BA:Y=Y-BA:if link(18)=21 then
joint 21 to 18:erase 21,22:gosub $LR:joint 19 to 18,3
150 if inkey(0)=45 then X=X+2*BA:Y=Y-BA:if link(18)=19 then
joint 19 to 18:erase 19,20:gosub $LR:joint 21 to 18,3
160 if X<3 then X=3
170 if X>235 then X=235
180 if Y<3*BA then Y=3*BA
190 move 18 in 10 to X,Y
200 if BA=2 then move 24 in 11 to X,Y+32 else goto 490
210 if Y>80 then goto $EX
220 R=11-R:scol 18,R
230 KJ=1-KJ
240 if S(KJ+1)=1 or L(KJ+1)=1 then goto 320
250 JK=KJ+16
260 if coinc(JK,24,24)=24 then scod JK,52:move JK in KJ+8 to
 X,Y+25,6:O(KJ+1)=1 else goto 300
270 if abs(X-sprite(JK,1))>3 then goto 300
280 if sprite(JK,0)<Y+26 then erase JK:S(KJ+1)=1:S=S(1)+S(2)
:play,"o5116s1cfa"
290 goto 320
300 if O(KJ+1)=1 then scod JK,16:scol JK,&04:move JK in JK-8
 step 0,3:L(KJ+1)=1:FFU=FFU-10 else goto 320
310 play,"s1116agfedc4"
320 if play=0 then play "crbrcrbrcrb"
330 HH=HH+1:if HH<11-MEN then goto 360 else HH=0
340 H=H+1:if H>7 then H=4
350 loc H to 24+rnd(8)*24,144:move H step 0,-4
360 K0=K0+1:if K0>7 then K0=4
370 if coinc(K0,19,19)=19 or coinc(K0,21,21)=21 then goto $E
X
380 if O(1)=0 and status(8)=0 then A1=0
390 if O(2)=0 and status(9)=0 then A2=0
400 if A1>0 then goto 430
410 if O(1)=0 and coinc(K0,16,16)=16 then XX1=24+rnd(168)els
e goto 430
420 if abs(XX1-X2)>15 then move 16 in 8 to XX1,112,8:A1=12+4
*sgn(XX1-X1):X1=XX1
430 if A2>0 then goto 460
440 if O(2)=0 and coinc(K0,17,17)=17 then XX2=24+rnd(168)els
e goto 460
450 if abs(XX2-X1)>15 then move 17 in 9 to XX2,112,8:A2=12+4
*sgn(XX2-X2):X2=XX2
460 gosub $OL
470 if X>227 and S>0 then gosub $BA1
480 if BA=2 then goto 530
490 if rcrt(X/8,(Y+16)/8)=&C0 and(O(1)=0 and O(2)=0)then gos
ub $BA2
500 if Y>151 then SC=SC+FU*(S*9-8)*sgn(S):if X>137 and X<147
 and S>0 then goto $TA else goto $OV
510 if S>0 then X=X+DX else goto 530
520 if rnd(100)<MEN then DDX=rnd(2)-1:if DDX<>DX then play,"
```

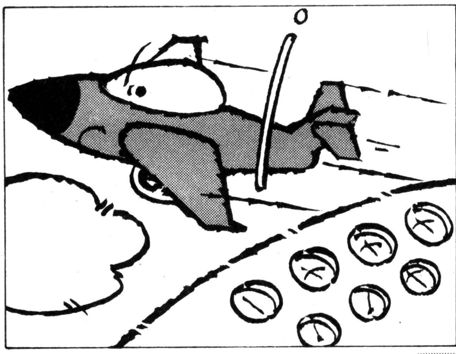
```
950 stchr "0300000103040810" to 60
960 stchr "2020203F3F1F443F" to 61
970 stchr "E08080C0E0F0787E" to 62
980 stchr "7F7F7CF8F0E040FC" to 63
990 stchr "000000000000E11" to 64
1000 stchr "FD110E0000000000" to 65
1010 stchr "0000000000000000" to 66
1020 stchr "0000000000000000" to 67
1030 stchr "07010103070F1E7E" to 68
1040 stchr "FFFE3E1f0F07023F" to 69
1050 stchr "80000080c0201008" to 70
1060 stchr "040404FCFCF822FC" to 71
1070 stchr "0000000000000000" to 72
1080 stchr "0000000000000000" to 73
1090 stchr "0000000000007088" to 74
1100 stchr "BF88700000000000" to 75
1110 stchr "070101010307OF17" to 76
1120 stchr "272727170F1F523E" to 77
1130 stchr "c000080C0F0F9FD" to 78
1140 stchr "FFFDF1F0E0F090F0" to 79
1150 stchr "0407040704070407" to 80
1160 stchr "0407040704070404" to 81
1170 stchr "20E020E020E020E0" to 82
1180 stchr "20E020E020E02020" to 83
1190 stchr "0203020302030203" to 84
1200 stchr "0203020302030202" to 85
1210 stchr "8080808080808080" to 86
1220 stchr "8080808080808080" to 87
1230 stchr "1F1F1F1F00000000" to 88
1240 stchr "0000000000000000" to 89
1250 stchr "0000000000000000" to 90
1260 stchr "0000000000000000" to 91
1270 scod 1,1:scol 1,&06
1280 scod 2,4:scol 2,&0E
1290 scod 3,8:scol 3,&07
1300 scod 4,20:scol 4,&08
1310 scod 5,24:scol 5,&08
1320 scod 6,20:scol 6,&08
1330 scod 7,24:scol 7,&08
1340 scod 27,88:joint 27 to 2,1
1350 scod 18,56:scod 19,60:scod 20,64
1360 scod 21,68:scod 22,72:scod 23,76
1370 for J=18 to 23:scol J,&0A:next J
1380 scod 24,80:scol 24,&02
1390 joint 19 to 18,3:joint 20 to 19,2
1400 joint 22 to 21,4
1410 scod 25,&FC:scol 25,&01
1420 scod 26,&FC:scol 26,&1A
1430 return
1440$STC
1450 stchr "0808181A9EFEFFFF" to &C0,1
1460 stchr "EF7F676666660000" to &C8,1
1470 stchr "008080a0a0e8ecff" to &D0,1
1480 stchr "0000006666660000" to &D8,1
1490 stchr "0040405054150501" to &E0,1
1500 stchr "0f0f0f0f00000000" to &E8,1
1510 color &C0,&80:color &C8,&82:color &D0,&C8:color &D8,&D2
:color &E0,&DC:color &E8,&B4
1520 color &92,&4B
1530 return
```

★友人の青木君はＭＳＸを買ってここ2週間ほど目が充血しています。これを治すにはどうしたらいいの？(岡山県倉敷市・**伊藤裕史13才**)……【**編**：なにもそこまでする必要はないのに……。やっぱり休養が1番です！】

```
s0v8o5932c16":DX=DDX
530 R=11-R:scol 18,R
540 goto 90
550$OL:CH=4-CH
560 scod 4,20+CH:scod 5,24-CH
570 scod 6,20+CH:scod 7,24-CH
580 if O(1)=0 then CO1=4-CO1:scod 16,28+CO1+A1
590 if O(2)=0 then CO2=4-CO2:scod 17,32-CO2+A2
600 return
610$LR:Joint 23 to 18,3:scod 24,84:move 18 in 10 to X,Y:move
 24 in 11 to X,Y+32
620 for TR=1 to 4:R=11-R:scol 18,R:if TR=2 then gosub $OL
630 if Play=0 then Play "crbrcrbrcrbrcrb"
640 for T=0 to 100:next T,TR
650 Joint 23 to 18:erase 23:scod 24,80
660 return
670$SH:Print cursor(17,16):"GO !!":L(1)=0:L(2)=0:K0=3:S(1)=0
:S(2)=0
680 if inkey(1)<>4 then goto 680
690 if MEN>1 then goto 710
700 view 13,5,26,11:cls:for J=1 to 6:Print cursor(rnd(13),rn
d(7));".":next:view
710 Print cursor(17,16):"      ";
720 Print cursor(24,17):"  ";:Print cursor(25,19);rPt$(7," "
);
730 FFU=time+FU:Print cursor(4,0);FU;:return
740$TA:Print "■";:erase:Print "■";
750 for J=1 to S:scod 3,8:scol 3,&07:move 3 to X,Y+16,5
760 if status(3)=1 then goto 760
770 Play,"o5l16s1ce9":scod 3,12:scol 3,&09:move 3 to 180,168
,5
780 if status(3)=1 then goto 780
790 Play,"o4bo5d9r":next J:Print cursor(15,0);SC;:erase 3
800 if Play=0 then move 2 step 2,0:else goto 800
810 Play,,"rs0l4h8v15o59o49o59o49v6o59o49v2o59o49r"
820 scod 3,8:scol 3,&07
830 O(1)=0:O(2)=0:MEN=MEN+1:if MEN>7 then MEN=7
840 FU=FU+45:TX=sin(6,45*MEN):TY=-cos(6,45*MEN)
850 if Play=1 then LA=8-LA:scol 27,LA:goto 850
860 goto 80
870$EX:LI=(link(18,0)-20)*4:loc 1 to X-LI,Y+20
880 for V=10 to 15:s9 3,5,V
890 for J=1 to 250:next J,V
900 if FU>50 then s9 3,5,0:FFU=FFU-50:erase 1:Print cursor(4
,0);"     ";:goto 380
910 Print cursor(15,0);" 1/2 ";
920 erase 24,1:loc 4 to X-LI,Y+15:move 18 in 10 to X,100:mov
e 4 in 4 to X-LI,115
930 for J=19 to 22:CCC=coinc(J,16,17):if CCC>15 then scod CC
C,16:scol CCC,&04:move CCC in CCC-8 step 0,3
940 next J:CH=4-CH:scod 4,20+CH:R=11-R:scol 18,R
950 if status(10)=0 then erase 4:loc 1 to X-LI,115 else goto
 930
960 SC=SC/2
970 for V=15 to 0 step-1:s9 3,5,V
980 for J=1 to 250:next J,V
990 Print cursor(15,0);"      ";
1000$OV:Print "■"
1010 Print cursor(22-BA*6,7);"GAME OVER";
1020 Print cursor(15,0);SC;
1030 if HSC<SC then HSC=SC:Print cursor(26,0);HSC;
1040 F=0:for J=0 to 11:F=status(J)+F:next:if F>0 then goto 1
040
1050 Print cursor(22-BA*6,11);"REPLAY->R";:SC=0
1060 if inkey(0)=20 then goto 40 else goto 1060
```

```
1070$BA1:BA=1:erase
1080 Print "■";:X=104:Y=72
1090 loc 3 to 104,168:loc 2 to 184,168
1100 loc 25 to 208,48:loc 26 to 208+TX,48+TY
1110 move 18 in 10 on X,Y
1120 return
1130$BA2:BA=2:erase
1140 Print "■";:X=220:Y=48:gosub $SC:CO1=0:CO2=0
1150 scod 16,28:scol 16,&09
1160 scod 17,32:scol 17,&09
1170 move 18 in 10 on X,Y
1180 move 24 in 11 on X,Y+32
1190 X1=24+rnd(168)
1200 X2=24+rnd(168):if abs(X1-X2)<17 then goto 1200
1210 move 16 in 8 on X1,112
1220 move 17 in 9 on X2,112
1230 if Play=0 then Play "crbrcrbrcrbrcrb"
1240 return
1250$BA:bcol
1260 color &80,&40:Print cursor(31,23);"■";
1270 color &80,&40:for J=30 to 0 step-1:Print cursor(J,23);"
■";:next
1280 color &2E,&50
1290 for J=1 to 16:for K=1 to 3
1300 Print cursor(rnd(31),J)".";
1310 next K,J
1320 for K=5 to 11 step 6
1330 Print cursor(13,K);rPt$(14,chr$(&C0));
1340 next K
1350 for J=13 to 26 step 13:for K=6 to 11
1360 Print cursor(J,K);chr$(&C0);:next K,J
1370 Print cursor(16,7);"HELI-";
1380 Print cursor(18,9);"RESCUE";
1390 for J=22 to 4 step-1:Print cursor(4,J);rPt$(4,chr$(&D8)
);chr$(&E0);:next
1400 Print cursor(4,3);rPt$(4,chr$(&C8));chr$(&D0);
1410 Print cursor(4,2);rPt$(5,chr$(&C0));
1420 Print cursor(17,23);chr$(&E8);:Print cursor(18,23);rPt$
(2,chr$(&92));
1430 Print cursor(24,17);"By";
1440 Print cursor(25,19);"M.Inoue";
1450 gosub $SC
1460 Print "■■■■";:mag 2:gosub $ST:erase:bcol
1470 color &2E,&50
1480 for J=1 to 10:for K=1 to 3:Print cursor(rnd(31),J);".";
:next K,J
1490 color &80,&30
1500 for K=16 to 23
1510 for J=1 to 30:Print cursor(J,K);chr$(&80);:next J,K
1520 color &88,&DD
1530 for KK=0 to 4 step 4
1540 for K=18 to 19
1550 for J=3 to 28 step 3
1560 Print cursor(J,K+KK);chr$(&88);chr$(&88);
1570 next J,K,KK
1580 gosub $SC
1590 Print "■";
1600 return
1610$SC:Print cursor(0,0);"FUEL";
1620 Print cursor(10,0);"SCORE";SC
1630 Print cursor(22,0);"HISC";HSC
1640 return
1650$ST:Joint 27 to 2,1
1660 Joint 19 to 18,3:Joint 20 to 19,2
1670 Joint 22 to 21,4
1680 return
```


★「このハガキを載せろ」というハガキが何枚編集部にくるだろうかと考えただけでもアホらしい。(東京都日野市・田中史彦12才)……【**影**：ひらきなおってみるのもいいもんだ。**編集長**：ひらきっぱなしってのも困るんだよ！】



MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

スクランブル

溝尾　朝彦

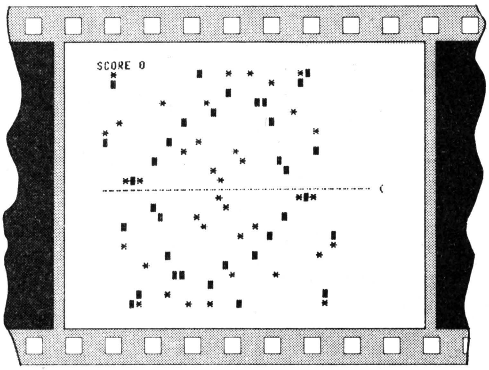
はじめに

みなさんこんにちは。僕はベーマガにプログラムを投稿するのは3回目ですが，これはぜひ載せたいと思います。なぜなら，横スクロールをベーシックでやってしまったからです。ゲームは単純なものですが，どうぞ入力してみてください。

ストーリー

カライムという犯罪組織が，スーパー・ウランの流れにのってやってきた。スーパー・ウランを撃つと，宇宙が爆発してしまう。君はカライムをやっつけることができるか!?

右はしにいる自分〝(″を，[P]と[・]で上下に動かし，[A]でミサイルを発射します。カライム〝＊″を撃つとスコアが上がり，スーパー・ウラン〝■″を撃つか，自分がぶつかるとGAME　OVERです。



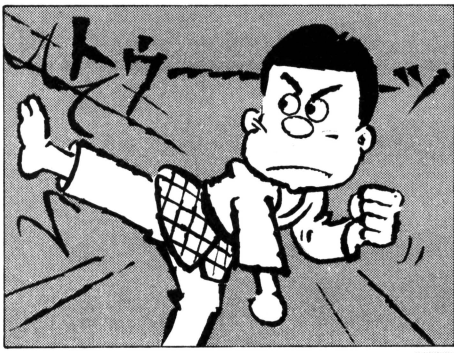
《写真１》実行画面

MAX

スクランブルのプログラム・リスト

```
10 PRINT"{CLR}":VR=1024:X=38:Y=13:POKE53281,
13
20 G=INT(RND(1)*23)+1:POKEVR+40*G,71:A=I
NT(RND(1)*23)+1
30 POKEVR+40*A,42
50 FORI=1TO23:PRINTCHR$(148):NEXT:IFPEEK
(VR+X+40*Y)=71THENEND
55 POKEVR+X+40*Y,32
60 FORI=1TO23:POKEVR+39+40*I,32:NEXT
70 PRINT"{HOME}SCORE";S:GETA$:IFA$="."ANDY<23
THENY=Y+1
75 IFA$="P"ANDY>1THENY=Y-1
80 IFA$="A"THEN100
90 POKEVR+X+40*Y,40:GOTO20
100 FORI=37TO0STEP-1:IFPEEK(VR+I+40*Y)=7
1THENEND
105 IFPEEK(VR+I+40*Y)=42THENS=S+10:POKEV
R+I+40*Y,32:GOTO90
110 POKEVR+I+40*Y,32
120 POKEVR+I+40*Y,45:NEXT:GOTO90
```

★「影チャン」とかけて「スーパーSoftマガジン」と解く。そのココロは——どちらも付録です。(岡山県新見市・寺坂龍太15才)……【影：まあどちらも大人気という点では同じだな。編：どちらも100円で動きます。】



MULTI 8用

移植版「拳法」

村井　克成

▶内　容

これは，ベーマガ'83年2月号のPC－8001用「拳法」の移植版です。

▶遊びかた

敵と交互に攻撃し合い，どちらかが10回やられると，ゲーム・オーバーです。

コンピュータは，2段階の動きで攻めてきます。1段階の動きのときに守りのキーを押せば，防げます。

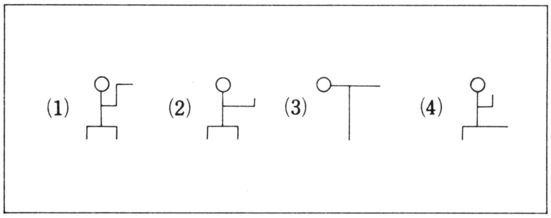
攻めについては，**第1図**のとおりです。

守りについては，**第2図**と**第3図**を照らし合わせて見てください。敵のいろいろな攻めに対抗する防御のしかたがあります。それを上手に使って，敵の攻撃を避けてください。

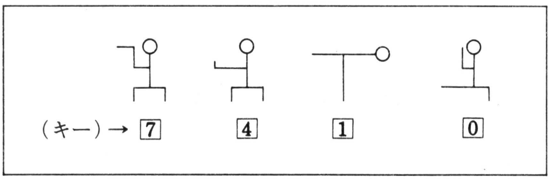
CHECKER FLAG

Dr.D：移植だな。以前にも見た記憶がある。そうだな，PRINT文でパターンを表示してるが，DATA文でまとめることができれば，スッキリまとまるだろう。

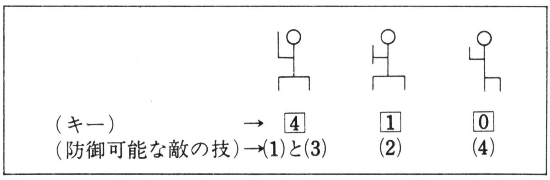
影：では，さっそくケンポウしてください。



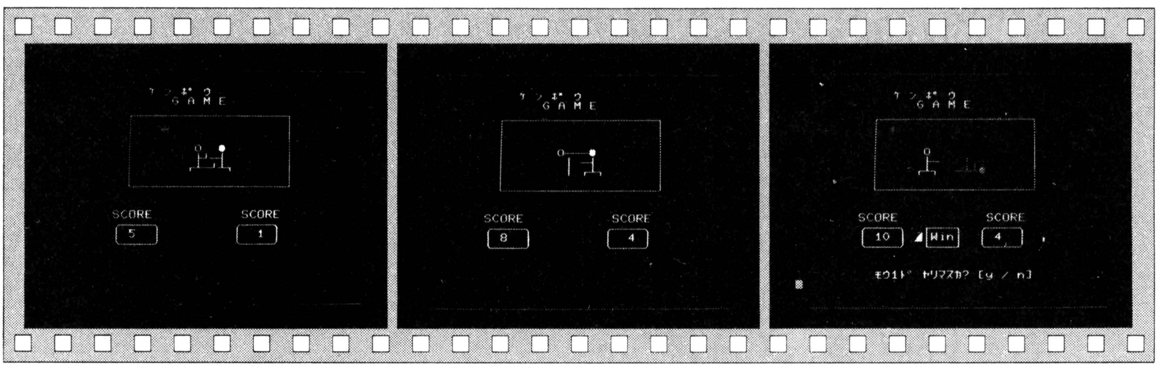
《第2図》敵の攻め



《第1図》攻　め



《第3図》守　り



《写真1》エイ，ヤーッ！命をかけた男の対決

《写真2》ズキーン！いたそ～っ！

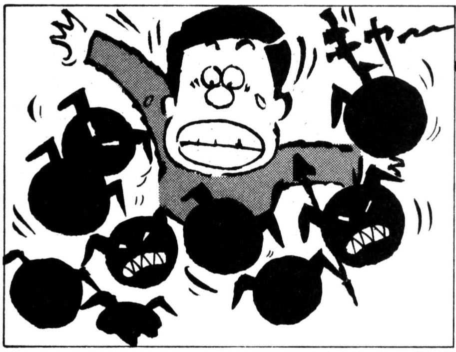
《写真3》ど迫力！でもちょっとコミカルなゲームでした

★英語の時間に〝経済的〞を〝いかなめこ〞と訳して笑いものになった。くそっ，ごまかせなかった。（北海道札幌市・P88MK2のガン15才）……【**影**：みんなが笑ったので私も笑ったけど，くそっ，ごまかせなかった。】

拳法のプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1
110 CLS 3:KM=0
120 REM
130 COLOR 7
140 LOCATE14,8:PRINT "  o   "
150 LOCATE14,9:PRINT "  ├  "
160 LOCATE14,10:PRINT" ┌┴┐ "
170 LINE(0,0)-(639,199),2,B
180 LINE(160,40)-(480,100),5,B
190 LOCATE12,2:PRINT "ｹﾝ ﾎﾟ ｳ"
200 LOCATE15,3:PRINT "G A M E "
210 LOCATE8,15:PRINT "SCORE                SCORE"
220 LOCATE8,16:PRINT " ┌───┐           ┌───┐"
230 LOCATE8,17:PRINT " │   │           │   │"
240 LOCATE8,18:PRINT " └───┘           └───┘"
250 LOCATE18,8:PRINT "  ●  "
260 LOCATE18,9:PRINT "  ┤  "
270 LOCATE18,10:PRINT" ┌┴┐ "
280 IF SC=10THEN2060
290 LOCATE 9,17:PRINT SO
300 LOCATE25,17:PRINT SC
310 IF SC=10THEN2060
320 IF SO=10THEN2130
330 REM
340 IF KM=1 THEN 430
350 NG=INT(RND(1)*3)+1
360 IF NG=1 THEN 930
370 A$=INKEY$
380 IF A$="7" THEN 1540
390 IF A$="4" THEN 1930
400 IF A$="1" THEN 1800
410 IF A$="0" THEN 1670
420 GOTO 350
430 REM
440 KM=KM-1
450 PT=INT(RND(1)*4)+1
460 ON PT GOTO 470,590,700,810
470 LOCATE15,8:PRINT "  o┌ "
480 LOCATE15,9:PRINT "  ├┘ "
490 LOCATE15,10:PRINT" ┌┴┐ "
500 FOR F=1 TO 300:NEXT F
510 FOR K=1 TO 200:GOTO 980
520 NEXT K
530 LOCATE16,8:PRINT "  o┌─"
540 LOCATE16,9:PRINT "  ├┘"
550 LOCATE16,10:PRINT" ┌┴┐"
560 BEEP:SO=SO+1
570  FOR J=1 TO 500:NEXT J
580  GOTO 140
590 LOCATE14,8:PRINT "  o──"
600 LOCATE14,9:PRINT "   │ "
610 LOCATE14,10:PRINT"   │ "
620 FOR F=1 TO 300:NEXT F
630 FOR K=1 TO 200:GOTO 1050
640 LOCATE15,8:PRINT "  o───"
650 LOCATE15,9:PRINT "   │ "
660 LOCATE15,10:PRINT"   │ "
670 BEEP:SO=SO+1
680  FOR J=1 TO 500:NEXT J
690 GOTO 140
700 LOCATE15,8:PRINT "  o"
710 LOCATE15,9:PRINT "  ├┘"
720 LOCATE15,10:PRINT" ┌┴┐"
730 FOR F=1 TO 300:NEXT F
740 FOR K=1 TO 200:GOTO 1120
750 LOCATE16,8:PRINT "  o"
760 LOCATE16,9:PRINT "  ├─┘"
770 LOCATE16,10:PRINT" ┌┴┐"
780 BEEP:SO=SO+1
790 FOR K=1 TO 300:NEXT K
800 GOTO 140
810 LOCATE15,8:PRINT "  o"
820 LOCATE15,9:PRINT "  ├┘"
830 LOCATE15,10:PRINT" ┌┴──"
840 FOR F=1 TO 300:NEXT F
850 FOR K=1 TO 200:GOTO 1190
860 LOCATE16,8:PRINT "  o"
870 LOCATE16,9:PRINT "  ├┘"
880 LOCATE16,10:PRINT" ┌┴──"
890 BEEP:SO=SO+1
900 LOCATE25,17:PRINT SC
910 FOR K=1 TO 300:NEXT K
920 GOTO 140
930 LOCATE14,8:PRINT " o  "
940 LOCATE14,9:PRINT " ├┘ "
950 LOCATE14,10:PRINT"┌┤  "
960 FOR K=1 TO 300:NEXT K
970 GOTO 140
980 IF INKEY$="4"THEN1000
990 IF INKEY$<>"4"THEN530
1000 LOCATE19,8:PRINT "│●  "
1010 LOCATE19,9:PRINT "└┤  "
1020 LOCATE19,10:PRINT " ┌┴┐  "
1030 FOR   I=1TO300:NEXTI
1040 GOTO 120
1050 IF INKEY$="4"THEN1070
1060 IF INKEY$<>"4"THEN640
1070 LOCATE19,8:PRINT "│●  "
1080 LOCATE19,9:PRINT "└┤  "
1090 LOCATE19,10:PRINT " ┌┴┐  "
1100 FOR   I=1TO300:NEXTI
1110 GOTO 120
1120 IF INKEY$="1"THEN1140
1130 IF INKEY$<>"1"THEN750
1140 LOCATE19,8:PRINT " ●  "
1150 LOCATE19,9:PRINT "└┤  "
1160 LOCATE19,10:PRINT " ┌┴┐  "
1170 FOR   I=1TO300:NEXTI
1180 GOTO 120
1190 IF INKEY$="0"THEN1210
1200 IF INKEY$<>"0"THEN860
1210 LOCATE19,8:PRINT " ●  "
1220 LOCATE19,9:PRINT "└┤  "
1230 LOCATE19,10:PRINT " ├┐  "
1240 FOR   I=1TO300:NEXTI
1250 GOTO 120
1260 Z=INT(RND(1)*4)+1
1270 ON Z GOTO 1280,1610,1280,1280
1280 LOCATE15,8:PRINT "  o│"
1290 LOCATE15,9:PRINT "  ├┘"
1300 LOCATE15,10:PRINT" ┌┴┐"
1310 FOR   I=1TO300:NEXTI
1320 GOTO 120
1330 Z=INT(RND(1)*4)+1
1340 ON Z GOTO 1350,1740,1350,1350
1350 LOCATE15,8:PRINT "  o "
1360 LOCATE15,9:PRINT "  ├┘"
1370 LOCATE15,10:PRINT" ┤ "
1380 FOR   I=1TO300:NEXTI
1390 GOTO 120
1400 Z=INT(RND(1)*4)+1
1410 ON Z GOTO 1420,1870,1420,1420
1420 LOCATE15,8:PRINT "  o│"
1430 LOCATE15,9:PRINT "  ├┘"
1440 LOCATE15,10:PRINT" ┌┴┐"
1450 FOR   I=1TO300:NEXTI
1460 GOTO 120
1470 Z=INT(RND(1)*4)+1
1480 ON Z GOTO 1490,2000,1490,1490
1490 LOCATE15,8:PRINT "  o "
1500 LOCATE15,9:PRINT "  ├┤"
1510 LOCATE15,10:PRINT" ┌┴┐"
1520 FOR   I=1TO300:NEXTI
1530 GOTO 120
1540 KM=KM+1
1550 LOCATE18,8:PRINT " ┐●  "
1560 LOCATE18,9:PRINT "  └┤  "
1570 LOCATE18,10:PRINT "  ┌┴┐ "
1580 FOR F=1TO300:NEXT F
1590 FOR I=1TO300:GOTO 1260
1600 NEXT I
1610 LOCATE17,8:PRINT "─┐●  "
1620 LOCATE18,9:PRINT " └┤  "
1630 LOCATE18,10:PRINT" ┌┴┐  "
1640 BEEP:SC=SC+1
1650 FOR J=1 TO 500:NEXTJ
1660 GOTO 120
1670 KM=KM+1
1680 LOCATE18,8:PRINT "  ●  ""
1690 LOCATE18,9:PRINT "  └┤  "
1700 LOCATE18,10:PRINT "  ─┴┐  "
1710 FOR   I=1TO300:NEXTI
1720 FOR   I=1TO300:GOTO 1330
1730 NEXT I
1740 LOCATE18,8:PRINT "  ●  "
1750 LOCATE18,9:PRINT " └┤  "
1760 LOCATE17,10:PRINT " └──┴┐  "
1770 BEEP:SC=SC+1
1780 FOR J=1 TO 500:NEXT J
1790 GOTO 120
1800 KM=KM+1
1810 LOCATE17,8:PRINT "   ──●  ""
1820 LOCATE18,9:PRINT "   │  "
1830 LOCATE18,10:PRINT"   │   "
1840 FOR I=1TO300:NEXTI
1850 FOR G=1TO300:GOTO 1400
1860 NEXT G
1870 LOCATE17,8:PRINT "───●  "
1880 LOCATE18,9:PRINT "  │  "
1890 LOCATE18,10:PRINT"  │   "
1900 BEEP:SC=SC+1
1910 FOR J=1 TO 500:NEXT J
1920 GOTO 120
1930 KM=KM+1
1940 LOCATE18,8:PRINT "  ●  " ""
1950 LOCATE18,9:PRINT "  └┤  "
1960 LOCATE18,10:PRINT "  ┌┴┐  "
1970 FOR   I=1TO300:NEXTI
1980 FOR   H=1TO300:GOTO 1470
1990 NEXT H
2000 LOCATE18,8:PRINT " ●  "
2010 LOCATE17,9:PRINT "└─┤  "
2020 LOCATE18,10:PRINT" ┌┴┐  "
2030 BEEP:SC=SC+1
2040 FOR J=1 TO 500:NEXT J
2050 GOTO 120
2060 LOCATE16,16:PRINT " ┌───┐"
2070 LOCATE16,17:PRINT " │Win│◣"
2080 LOCATE16,18:PRINT " └───┘"
2090 LOCATE13,8:COLOR 2:PRINT "        "
2100 LOCATE13,9:COLOR 2:PRINT "     │┌─  "
2110 LOCATE13,10:COLOR 2:PRINT"    o┴┴┘  "
2120 BEEP1:FOR OK=1TO 1000:NEXT OK:BEEP 0:GOTO 2190
2130 LOCATE15,16:PRINT "  ┌───┐"
2140 LOCATE15,17:PRINT "◢│Win│"
2150 LOCATE15,18:PRINT "  └───┘"
2160 LOCATE19,8:COLOR 2:PRINT "        "
2170 LOCATE19,9:COLOR 2:PRINT "   │┌─  "
2180 LOCATE19,10:COLOR 2:PRINT" ──┴┴●   ":BEEP1:FOR OK=1 TO 1000:NEXT OK:BEEP0
2190 COLOR 7:LOCATE 9,17:PRINT SO
2200 LOCATE24,17:PRINT SC
2210 LOCATE10,21:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ? [y / n]"
2220 Q$=INPUT$(1)
2230 IF Q$="y" OR Q$="Y" THEN 100
2240 IF Q$="n" OR Q$="N" THEN 2250 ELSE 2220
2250 CLS3:LOCATE 0,10:COLOR 2:PRINT "Program no input!!"
2260 CONSOLE ,,1:COLOR 7
```

★影さんの頭の中ってどんなの？ぼくってこんなの！（京都府舞鶴市・**TAKASHI 11才**）……**【影：**会社の健康診断で，全員が胸のレントゲンを撮ったのに私だけ頭を撮られた。医者は「若い！」と言ってくれたが，すなおに喜べなかった。**】**



MZ-80K/C/1200/700(SP-5030)用

ウジャウジャ

加藤　正仁

内　容

これは「ＬＩＦＥ　ＧＡＭＥ」という種類のゲームと，追いかけタイプ・ゲームの組み合わせです。最初に数匹いたバグが，本当にウジャウジャと増えてきますので，中央にあるＬＳＩ（＃）がバグに壊されないように守ってください。

バグの増減は，各マスに注目し，上下左右を見て，

①そこがバグでない場合……元気な（白い）バグが１個だけの場合は，新しいバグが誕生します。

②そこがバグの場合……他のバグや壁と１か所も接してないと，元気を無くして（黒いバグ）死にます。

ですから，元気なバグさえ殺せばなんとかなります。なんとか全滅させてください。

使用法

Ｓでスタート，Ｖで左回り，Ｎで右回り，Ｂで前進でＳＰＡＣＥで撃ちます。

たぶん１面は消せるでしょうが，それ以後は運しだいで，籠城(ろうじょう)することになると思います。

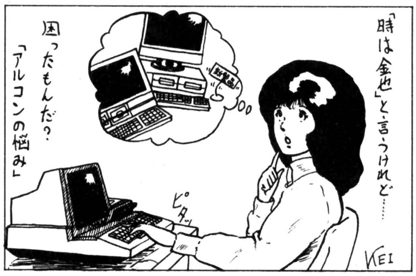
改　造

9060行のデータの最後から３番目の１を０～５に変えてください。バグの繁殖のパターンが変わります。

CHECKER FLAG

影：もう，なんでもかんでもウジャウジャっていう感じだね。でも，これほんとにできるの？

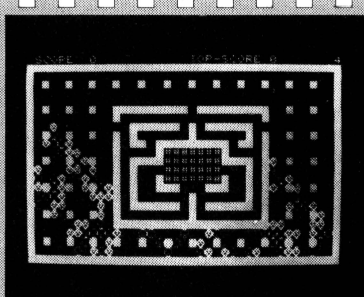
編：やってみなくちゃ，わかりません！ すべてはテクニックしだいです。オモシロイ!?



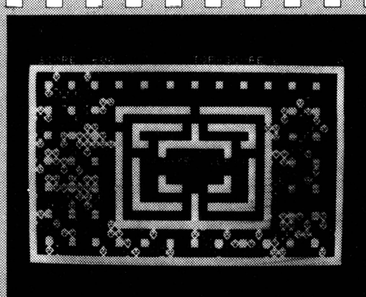
by KEI



《写真１》タイトルがものすごいなー



《写真２》早くやっつけないと大変ですぞ！



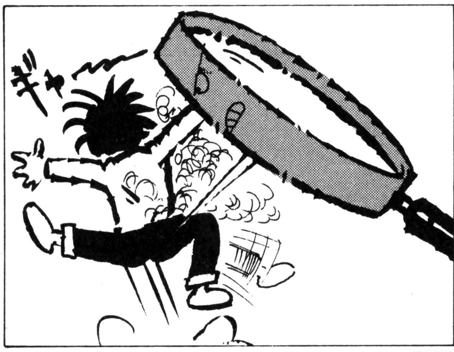
《写真３》ウワーッ，手に負えません

★２月号P.157の中味は…**編**：Dr.Dは40代なんだって！**影**：うそでしょう？**Dr.D**：ほんとだよ。**読者**：エーッ！**影**：だってDr.Dは生きた化石のはずだよ！（影なぐられる）（新潟市・**今井　彰11才**）……**【一同：ナルホド!!】**

```
10 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:A=32767:LIMITA:TEMPO7
20 READW$:FORX=1TO31STEP2:U$=MID$(W$,X,2):IFU$="*"GOTO70
30 H=ASC(U$)-48:L=ASC(RIGHT$(U$,1))-48
40 IFH>9THENH=H-7
50 IFL>9THENL=L-7
60 A=A+1:POKEA,H*16+L:NEXT:GOTO20
70 X=31:NEXT
100 REM MAIN
110 GOSUB200
120 GOSUB1000
130 GOSUB500
140 GOTO100
200 PRINT"▒ SCORE ";S;TAB(20);"TOP-SCORE";TS
210 PRINT"▒▒       ▓◣  ▓▓◣        ◢▓  ◢▓▓
220 PRINT"     ▓▓▓▓◣▓▓◣▓◣   ◢▓▓▓▓◢▓◢▓
230 PRINT"     ◥▓▓▓ ▓▓◣◥◣◥◣  ▓▓▓◤▓▓◤◢▓
240 PRINT"     ◥  ▓ ◥▓   ▓▓▓◤   ▓◢◤   ◢▓▓▓
250 PRINT"        ▓    ▓◥▓◣    ▓    ◢▓◢▓
260 PRINT"      ▓▓▓ ▓▓▓  ▓ ▓◥◢▓▓▓◤▓▓  ▓◢◤
270 PRINT"      ◥▓▓◣◥▓▓▓◣  ◢▓▓▓◤▓▓▓◤ ◢◤
280 PRINT:PRINT
290 PRINT"    ﾊﾞｸﾞ ｦ ﾀｲｼﾞｼﾃ LSI(#) ｦﾏﾓﾘﾏｼｮｳ!
300 PRINT:PRINT
310 PRINT"          ==== CONTROL ====
320 PRINT
330 PRINT"     ﾋﾀﾞﾘﾏﾜﾘ    ｾﾞﾝｼﾝ     ﾐｷﾞﾏﾜﾘ
340 PRINT"       [V]        [B]       [N]
350 PRINT"▒           ｳﾂ   [SPACE]
360 CURSOR15,23:PRINT"START [S]
370 GETS$:IFS$="S"THENRETURN
380 GOTO370
500 FORA=0TO5
510 CURSOR17,11:PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚"
520 CURSOR17,12:PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚"
530 CURSOR17,13:PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚"
540 CURSOR17,14:PRINT"▚▚▚▚▚▚▚▚"
550 MUSIC"‾F0
560 CURSOR17,11:PRINT"        "
570 CURSOR17,12:PRINT"        "
580 CURSOR17,13:PRINT"        "
590 CURSOR17,14:PRINT"        "
600 MUSIC"‾E
610 NEXT
620 CURSOR14,12:PRINT"==GAME OVER==
630 FORA=0TO255:POKE$11A2,A:USR(68):NEXT:USR(71)
640 MUSIC"R9R"
650 IFS>TSTHENTS=S
660 RETURN
1000 S=0:L=4:B=2
1010 POKE$8B02,0:POKE$8B08,1:POKE$8B06,0:POKE$8B07,0:POKE$8181,32:C=1
1020 POKE$8B00,4:POKE$8B01,209
1030 PRINT"▒ SCORE ";S;TAB(20);"TOP-SCORE";TS;TAB(37);L
1040 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1050 FORA=2TO23:POKE53248+A*40,67:POKE53286+A*40,67:NEXT
1060 CURSOR0,23:PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1070 FORX=2TO37STEP3:FORY=3TO22STEP3
1080 CURSORX,Y:PRINT"▓":NEXTY,X
1090 FORA=1TOB:POKE54049+RND(1)*37,206:NEXT
1160 CURSOR11,6 :PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓
1170 CURSOR11,7 :PRINT"▓                ▓
1180 CURSOR11,8 :PRINT"  ▓▓▓▓▓▓ ▓ ▓▓▓▓▓▓
1190 CURSOR11,9 :PRINT"▓ ▓      ▓      ▓ ▓
1200 CURSOR11,10:PRINT"▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓
1210 CURSOR11,11:PRINT"▓    ▓########▓    ▓
1220 CURSOR11,12:PRINT"▓ ▓▓▓##########▓▓▓ ▓
1230 CURSOR11,13:PRINT"▓ ▓   #######    ▓ ▓
1240 CURSOR11,14:PRINT"▓ ▓  ▓#########▓  ▓ ▓
1250 CURSOR11,15:PRINT"▓ ▓  ▓▓▓    ▓▓▓  ▓ ▓
1260 CURSOR11,16:PRINT"▓ ▓      ▓      ▓ ▓
1270 CURSOR11,17:PRINT"▓ ▓▓▓▓▓▓ ▓ ▓▓▓▓▓▓ ▓
1280 CURSOR11,18:PRINT"▓        ▓        ▓
1290 CURSOR11,19:PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1300 USR($8000):C=C+1:IFC=1000THENPOKE$8181,8
1310 IFC=5000THENPOKE$8181,4
1320 IFPEEK($8B06)THENRETURN
1330 IFPEEK($8B07)GOTO2000
1340 J=PEEK($8B04):IFJGOSUB1500
1350 J=PEEK($8B05):IFJGOSUB1600
1360 IFLGOTO1300
1370 RETURN
1500 IF(J=46)+(J=107)=0THENL=L-1:MUSIC"_A0_B_A_B_A_B
1510 CURSOR37,0:PRINTL;
1520 RETURN
1600 IFJ=99THENS=S-200
1610 IFJ=206THENS=S+150
1620 IFJ=207THENS=S+100
1630 CURSOR7,0:PRINTS;" ";
1640 POKE$8B05,0:RETURN
2000 S=S+5000:MUSIC"G7R0G4AB‾C8R
2010 B=B+1:GOTO1010
9000 DATACD7981CDA480C34A812128D011288C01
9010 DATAC003EDB021508C017003E5C5CD2980C1
9020 DATAE1230B78B1C21A80C97EFECECA5C80FE
9030 DATA43C800FECFC23F807CC644673600C906
9040 DATA000ECECD778005CA5580000000007EFE
9050 DATA63C8C338807CC6446736CEC906000ECE
9060 DATACD77800CCD77800E43CD778078FE01C8
9070 DATA7CC6446736CFC9E5112800A7ED52CD91
9080 DATA801B19CD91802323CD918019CD9180E1
9090 DATAC97EB9C004C9CD1B0021038BBE77C0FE
9100 DATA20C0AFC9CD9680FE56CCD480FE4ECCDE
9110 DATA80FE42CCE880FE20CC0D813A028B1128
9120 DATA002A008BFE0238030F3F17C6CA467778
9130 DATA32048BC93A028B3CE60332028BC93A02
9140 DATA8B3DE60332028BC92A008B3A028B1128
9150 DATA00A72002ED523D20012B3D2001193D20
9160 DATA01237EFE43C8FE63C822008BC9210002
9170 DATA22A111CD4400AF32058B2A008B3A028B
9180 DATAA7200311D8FF3D200311FFFF3D200311
9190 DATA28003D20031101007EA72005362E1918
9200 DATAF7FE43C832058B366BC9CD5181CD6081
9210 DATAC92150D00170033E63EDB1C832068BC9
9220 DATA2150D00170033ECEEDB1C83C2150D001
9230 DATA7003EDB1C832078BC921088B35C2A881
9240 DATA36202AA6815E2356237DFEA63803219E
9250 DATA8122A681EB22A111CD4400C30980300B
9260 DATADA0B4E0DEE0E9E81CD47002150D00170
9270 DATA037EFE43CAC381FE63CAC381FECED2C3
9280 DATA813600230B78B1C2B181C9*
```

MZ-1200/700

★ぴゅう太に姉妹機が発売されました。その名も「パソ子」!!(秋田市・ふた子のぴゅう太ユーザー)……【編：なぜ「パソ子」なのか？影：ぱぴぷぺと考えて「パソ子」じゃないか！編：類人猿的発想だね。影：「ペソ子」なら？】



MZ-80K/C/1200/700(S-BASIC)用

影さんパニック

大石　宅磨

STORY

200X年，地球は光化学スモッグにおおわれ，暗黒の世界となった。そのため，化学変化でなんと影さんができてしまったのだった。影さんは，地球を征服しようとして，自分の家来を送りこんできた。そこで，あなたは人工太陽と巨大な虫メガネを使って，やつらを焼き殺してもらいたい。

遊びかた

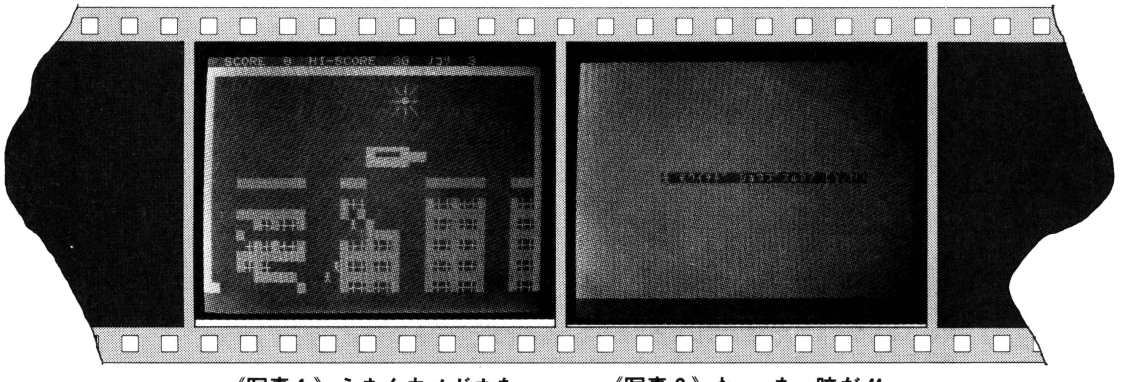
操作は[I]，[M]，[J]，[K]でそれぞれ上，下，右，左です。太陽は一方通行ですが，倍速にするには[G]キーを使います。太陽と虫メガネのY軸が合うと，光を発します。焦点が影さんの家来に合えば，のたうちまわって死んでしまいます。10匹殺すと1面クリア。しかし，影さんの家来があなたのいる画面右側のビルに来ると，この世はまっ暗になってしまいます。人工太陽は三つしかないので，3回まっ暗になったらゲーム・オーバーです。

プログラムについて

スピードが遅いと思う人は，POKE＄3CEC，0：POKE＄3CED，0：POKE＄3CEE，0とやると，スピードが速くなります。また，A＝PEEK(＄E015)とすると，少し感じがでると思います。

《第1表》変数表

HI	ハイ・スコア	E(　)	相手のY座標
SC	スコア	I，J	雑用
X	自分のX座標	T	太陽のX座標
Y	〃　Y座標	Q	相手の番号
MA	残りの数	A＄	GET用
V	53248	M＄	虫メガネ
Z(　)	相手のY座標	R	やっつけた数



《写真1》うまく虫メガネを移動して，やっつけよう！　《写真2》わっ，まっ暗だ!!

★マイコンでどうしてもできないことは〝心を持つ〟ことです。オフコンでもそうです。どうしてですか？(岐阜市・高羽英揮13才)……【Dr.D：第5世代のコンピュータは自分で判断ができるようになるそうだ。すごいね。】

CHECKER FLAG

影：このゲームは，とても残酷なゲームで，私がいないほうがいいっていう読者の気持の表われなんだな。私は，非常に悲しくてやりきれないけど，編集部のみんなが「これはスバラシイ!!」って言うもんだから，私はなにも言えなくなっちゃって……イジイジ！

編：それは誤解というものですよ。別に影さんだから採用したんじゃなくて，ゲームのアイデアが独創的だから決定したんじゃないですか！

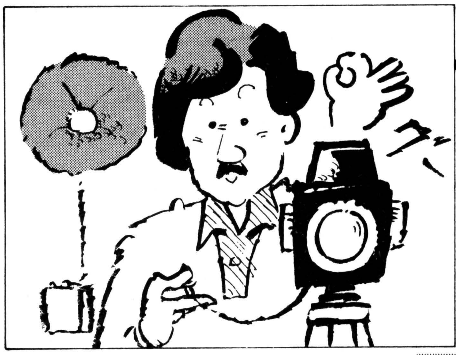
Dr.D：ふむ，なんと言おうか，まあその，プログラムの組み立ては平凡なれど，ストーリーとアイデアのうまさで採用！それしかない！

影さんパニックのプログラム・リスト

```
9 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｼｮｷｾｯﾃｲ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
10 HI=0:V=53248:POKE$284B,0:DIMZ(20),E(20):M$="▒▀▀▀▀▒▄▄■■■■■■■■▓▓▓▓▓▀▀"
20 SC=0:T=3:Q=0:MA=3:R=1
30 FORI=0TO20:Z(I)=2:NEXT:X=18:Y=6
40 J=0:FORI=1TO20:J=J+1:IFJ=6THENJ=1
50 E(I)=12+J*2:NEXT
60 GOSUB1000:CURSORX,Y:PRINTM$
99 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
100 IFT=X+1GOSUB400
110 GOSUB200
120 GETA$:IFA$=""GOSUB300:GOSUB200:GOTO100
130 IFA$="G"THENT=T+1:GOSUB300:GOTO100
140 CURSORX,Y:PRINT"         ■■■■■■■■        "
150 IF(A$="H")*(X>2)THENX=X-1
160 IF(A$="K")*(X<32)THENX=X+1
170 IF(A$="U")*(Y>6)THENY=Y-1
180 IF(A$="M")*(Y<14)THENY=Y+1
190 CURSORX,Y:PRINTM$:GOSUB300:GOTO100
199 REM ######## ｶｹﾞｻﾝﾉ ｳｺﾞｷ ########
200 IF(INT(RND(1)*((R+1)*2))+1)<2THENRETURN
210 Q=INT(RND(1)*5)+1
220 CURSORZ(Q),E(Q):PRINT" ";:Z(Q)=Z(Q)+1:IFZ(Q)=36THEN600
230 IFINT(RND(1)*3)=1THENE(Q)=E(Q)+(INT(RND(1)*3)-1)
240 IF(E(Q)=13)+(E(Q)=23)THENE(Q)=12+Q*2
250 CURSORZ(Q),E(Q):PRINTCHR$(99);:MUSIC"_E0":RETURN
299 REM (((((((((( ﾀｲﾖｳﾉ ｳｺﾞｷ ))))))))
300 CURSORT-1,3:PRINT"     ■■■■■     ■■■■■     ":T=T+1:IFT>35THENT=3
320 CURSORT,3:PRINT"\|/■■■■-●-■■■■/|\"
330 RETURN
399 REM %%%%%%%%% ﾋｶﾘ %%%%%%%%%%%%%
400 CURSORX,Y+2:PRINT"▓▓▓▓■■■■■■▓▓▓▓■■■■■■▓▓▓▓■■■■■■▓▓▓▓■■■■■■◥▓▓◤"
410 CURSORX,Y+7:PRINT"■◥◤":USR(62)
420 IFPEEK(V+X+2+(Y+8)*40)=202GOSUB500
430 CURSORX,Y+2:PRINT"     ■■■■■■     ■■■■■■     ■■■■■■     ■■■■■■     "
440 CURSORX,Y+7:PRINT"■   "
450 RETURN
499 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆ ｶｹﾞｻﾝ ﾔﾗﾚﾀ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
500 RESTORE:FORI=1TO17:READJ:CURSORX+2,Y+8:PRINTCHR$(J):POKE4514,I:USR(68)
510 NEXT:USR(62):CURSORX+2,Y+8:PRINT" ";:SC=SC+R*10:R=R+1
520 GOSUB1050:IFR=11THEN700
530 FORI=1TO5:IF(X+2=Z(I))*(Y+8=E(I))THENE(I)=12+I*2:Z(I)=1
540 NEXT:RETURN
590 DATA99,100,102,101,99,100,102,101,99,100,102,101,241,247,64,191,133
599 REM <<<<<<<<< ﾔﾗﾚﾀ >>>>>>>>>>>>
600 MUSIC"_C0_E0_F0_D0_C0"
610 PRINT"■":FORI=0TO115STEP5:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
620 POKE4514,I:USR(68):NEXT:MA=MA-1:IFMA=0THEN800
630 FORI=1TO1000:NEXT:GOTO30
699 REM [[[[[[[[[ ﾒﾝ ｸﾘｱ ]]]]]]]]]]
700 FORI=1TO5:CURSORZ(I),E(I):PRINT" ";:FORJ=100TO255:POKE4514,J:USR(68)
710 NEXTJ,I
720 I=INT(RND(1)*100)*10:CURSOR12,10:PRINT"BOUNUS ";I:FORJ=1TO1000:NEXT
730 SC=SC+I:FORJ=1TO5:PRINT"■  SCORE ";SC
740 USR(62):NEXT
750 PRINT"■":CURSOR12,12:PRINTCHR$(99);"■ ﾜﾀｼﾊ ﾏﾀﾞﾏｹﾃﾊ ｲﾅｲ !!"
760 PRINTTAB(14);"ﾂｷﾞﾉ ｼｭｳﾀﾞﾝﾖ 、■■■■■■■■■■■■ﾁｷｭｳｦ ﾎﾛﾎﾞｾ !!"
770 POKE4514,255:USR(68):FORI=1TO3000:NEXT:R=1:GOTO30
799 REM ■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■
800 CURSOR10,12:PRINTCHR$(99);" ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼｮｳﾌﾞｽﾙｶ? [Y/N]"
810 IFSC>HITHENHI=SC
820 GETA$:IFA$=""THEN810
830 IFA$="Y"THEN20
840 CURSOR10,12:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
850 FORI=1TO10:CURSORI,11:PRINTCHR$(99):USR(62):NEXT:CURSOR11,10
860 PRINT"/ﾜｯﾊｯﾊ     ■■■■■■■■■■■■■ ｺﾚﾃﾞﾁｷｭｳﾓ  ■■■■■■■■■■■■\ｵﾚﾉﾓﾉﾀﾞ   "
870 FORI=0TO1000:NEXT:FORI=255TO0STEP-1:POKE4514,I:USR(68):NEXT:END
999 REM BBBBBBBBBBB ｶﾞﾒﾝ BBBBBBBBBBBBB
1000 PRINT"■■▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓";
1010 FORI=1TO20:PRINT"▓";SPC(38);"▓";:NEXT
1020 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓";
1030 FORI=1TO10STEP2:CURSOR4,12+I:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     ▓▓▓▓▓▓▓▓    ▓▓▓▓▓▓▓▓   ▓▓▓▓"
1040 CURSOR4,13+I:PRINT"▓┼┼▓┼┼▓┼┼▓     ▓┼┼▓┼┼▓    ▓┼┼▓┼┼▓   ▓┼┼":NEXT
1050 PRINT"■  SCORE ";SC;"  HI-SCORE ";HI;"  ﾉｺﾘ ";MA
1070 RETURN
```

★ーニュース速報ーベーマガは来月から速くもＯＦコーナーのＯＦコーナーを出すことを決定しました。(兵庫県洲本市・**ウィーンフィル**)……【**編**：さきほどのニュースの中で決定といったのは，けったのまちがいでした。】

MZ-700(Hu-BASIC)用



あなたは カメラマン

福永 文彦

内　　容

君は，某新聞社のカメラマンだ。今はなぜか，ＵＦＯがマスコミの話題になっているのだ。そういうわけで，ある日上司からあのＵＦＯがよくでるというカミナリヶ原へ行って写真を撮ってこいとの命令が下った。

撮った写真を持ち帰ると給料が，またうまく写っていればボーナスももらえる。しかし，フィルムは10枚しかなく，そのうち４枚以上にＵＦＯを写してこないと，君の首がとんでしまう。

ゲームのやりかた

カーソル・キーでピントを動かし，スペース・キーでシャッターを押します。ピントがぴったしあうと，ボーナスがもらえます。あと，10枚撮り終わると自動的に会社にもどります。ピントは紫色の四角いやつです。

プログラムの説明

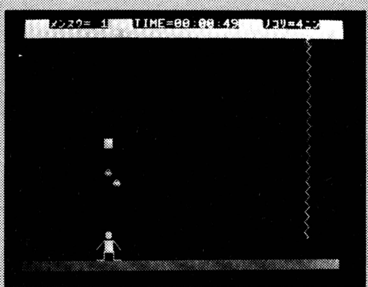
Ｕ＄(？)は，ＵＦＯの動きのデータを入れるのに使っています。わけのわからん文字の列ですが，ここでは，これのＡＳＣＩＩコードを利用しています。

スピードが速すぎるという人は，適当な所に時間待ちルーチンを作ってください。スピードが遅すぎるという人は，390行と430行をとり除きましょう。

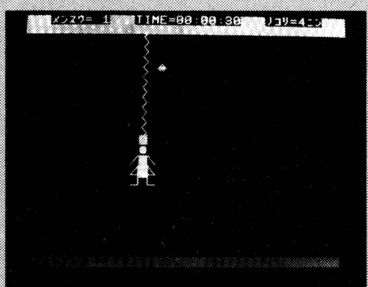
CHECKR FLAG

編：いいですね，このアイデアは。グッドですよ！　最後に写真の結果が表示されるところ，しかもＵＦＯが端によって写ってたり写らなかったりと工夫してあります。

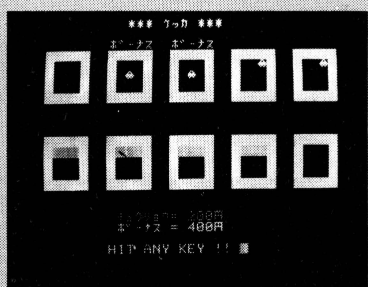
Dr.D：そうだな，ワシも最初の画面を見たときは，平凡なゲームかと思ったが，最後の写真の場面には脱帽したよ。ウマイ！



《写真１》ＵＦＯだ!!　シャッターを押せ!!



《写真２》ワ～ッ，カミナリにやられた!!

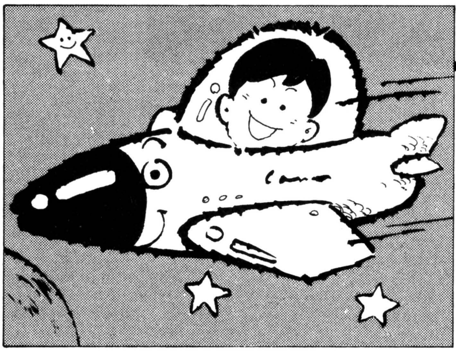


《写真３》うまく撮れたかな？

★「40円みんなでわければ安くなる」このハガキは藤技　茂，林　和美，丸山　薫，園田俊彦，西沢淳之，坂泰宏以上6人の提供でお送りしました。(三重県久居市・**杉本弘之15才**)……**【影：40円を6人…割り切れない!!】**

```
10 REM
20 LIMIT &HBFFF
30 FOR I=&HC070 TO &HC0E0 STEP16:READ A$:MEM$(I,16)=HEXCHR$(A$):NEXT I
40 DATAE5C5D5F5D3E3210000010000112900ED
50 DATA527E0203237E0203237E020311260019
60 DATA7E0203237E0203237E0203112600197E
70 DATA0203237E0203237E02D3E1F1D1C1E1C9
80 DATAE5C5D5F5D3E3210000010000A772303
90 DATA0A7723030A771126001903 0A7723030A
100 DATA7723030A771126001903 0A7723030A77
110 DATA23030A77D3E1F1D1C1E1C900000000000
120 DEFINT A-Z:HS=0
130 U$(0)="＊＊＊＊＊＊＊＊＊＄＊＄M%$%$$$$$$$$$%$%M＄＊＄@"
140 U$(1)="＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊M%%%#%#%#%#%%＄＄＄@"
150 U$(2)="$$$＄＄＄＄＄＄＄＄＄＄＄＄＄KKKKKK$$$$$$$$$@"
160 U$(3)="＊＄M%$#K＊＊＄M%$#K＊＊＄M＄M＄M＄M%%%$#####＊＊＊＊＄＄%%$@"
170 U$(4)="＊＄＄MMM＄＄＊＊＊KKK##$%%MMM%%$%%MMM＄＄@"
180 DEF FNA(X,Y)=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(&HD000+X+Y*40),2))
190 DEF FNB(X,Y)=VAL("&H"+LEFT$(HEX$(&HD000+X+Y*40),2))
200 DEF FNC(X)=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(X),2))
210 DEF FND(X)=VAL("&H"+LEFT$(HEX$(X),2))
220 H$="●■■■/■\■■■■_┌┐└"
230 H0$=" ■■■   ■■■■   "
240 REM
250 GOSUB 1010:S=0:M=1:N=4:Z=0
260 REM
270 K=1:HX=20:HY=5:X=&HC000:KO=1:T=0:Z1=1:KO=1:U=&HD0C8:TIME$="00:00:00"
280 GOSUB 960
290 REM
300 LOCATE HX,21:PRINT H0$;
310 POKE &HD800+HX+HY*40,&H60
320 I$=INKEY$(0)
330 HX=HX+(I$="■")-(I$="■")+(HX>37)-(HX<1)
340 HY=HY+(I$="■")-(I$="■")+(HY>19)-(HY<2)
350 COLOR4:LOCATE HX,21:PRINT H$;
360 POKE &HD800+HX+HY*40,&H73
370 IF I$=" " THEN BEEP:POKE &HC077,FNA(HX,HY),FNB(HX,HY):POKE &HC07A,FNC(X),FND
(X):CALL &HC070:X=X+10:T=T+1:IF T>=10 GOTO 660
380 REM
390 ON K GOTO 400,440
400 POKE U,0:K=2:IF MID$(U$(Z),Z1,1)="@" THEN Z1=1
410 U=U+ASC(MID$(U$(Z),Z1,1))-76
420 POKE U,&HC7:Z1=Z1+1
430 GOTO 560
440 REM
450 K=1:ON KO GOTO460,490,530
460 KO=2:KX=(RND*37)+1
470 POKE&HD050+KX,207:POKE&HD850+KX,96
480 GOTO 560
490 REM
500 COLOR6,0:CONSOLE 2,20,KX,1:POKE &H977,&HEE:CLS:CONSOLE:POKE &H977,0
510 POKE &HC7C,160,100:CALL &HC25:KO=3
520 GOTO 560
530 REM
540 CALL &HC40:KO=1:IF KX=HX THEN 590
550 COLOR6:CONSOLE2,20,KX,1:CLS:CONSOLE
560 REM
570 COLOR7:LOCATE18,0:PRINT TIME$;
580 IF TIME$<"00:02:00" THEN290 ELSE870
590 REM
600 LOCATE HX,21:COLOR0,6:PRINT H$;
610 PLAY6,"-B2R0-B2R0-B2R0-G6R2-A2R0-A2R0-A2R0-#F6"
620 FORI=20TO2 STEP-1:COLOR7,0:LOCATEHX,I:PRINT"o■■"+H$;:PLAY7,"C1EG":COLOR6:LOC
ATEHX,I:PRINT" ■■"+H0$;:NEXT:N=N-1
630 COLOR7:IFN<0THEN870
640 LOCATE29,0:PRINT USING"ﾉｺﾘ=#ﾆﾝ";N;
650 GOTO560
660 REM
670 COLOR7,0:CLS
680 LOCATE 12,1:PRINT "*** ｹｯｶ ***";
690 FOR I=4TO12 STEP8:FOR O=0TO28 STEP7
700 LOCATEO+3,I:PRINT"■■■■■■■■■■■■   ■■■■■■■   ■■■■■■■   ■■■■■■■■■■■■";
710 NEXT O,I:X1=&HC000
720 FORI=5TO13 STEP8:FORO=0TO28 STEP7
730 POKE &HC0B7,FNA(O+4,I),FNB(O+4,I)
740 POKE &HC0BA,FNC(X1),FND(X1)
750 CALL &HC0B0:X1=X1+10:NEXT O,I:SC=0:BO=0
760 FORI=5TO13 STEP8:FORO=0TO28 STEP7
770 A$=SCRN$(O+4,I,3)+SCRN$(O+4,I+1,3)+SCRN$(O+4,I+2,3)
780 IF INSTR(A$,CHR$(96))<>0 THEN SC=SC+1
790 IF INSTR(A$,CHR$(96))=5 THEN BO=BO+1:LOCATEO+3,I-2:COLOR6:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ";
800 NEXT O,I
810 COLOR2:LOCATE11,19:PRINT USING"ｷｭｳﾘｮｳ=###0ｴﾝ";SC*5
820 COLOR6:LOCATE11,20:PRINT USING"ﾎﾞｰﾅｽ =###0ｴﾝ";BO*20
830 IF SC<4 THEN LOCATE10,10:COLOR2:PRINT"ｵﾏｴﾊ ｸﾋﾞﾀﾞ!!";:PLAY4,"R8":GOTO 870
840 S=S+SC*5+BO*20
850 M=M+1:Z=M¥5:IF M>24 THEN Z=4
860 LOCATE 10,22:PRINT"HIT ANY KEY !! ";:I$=INPUT$(1):I$="":GOTO 260
870 REM
880 COLOR7,0:CLS:BEEP0
890 IF S>HS THEN HS=S:COLOR3:LOCATE7,3:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｻｲｺｳﾄｸﾃﾝ ｦ ﾀﾞｼﾏｼﾀ !!";
900 COLOR4:LOCATE 10,5:PRINTUSING"YOUR SCORE=#####0ｴﾝ";S
910 COLOR6:LOCATE 10,7:PRINTUSING"HIGH SCORE=#####0ｴﾝ";HS
920 COLOR5:LOCATE 12,10:PRINT"ﾓｳｲｯﾁｮ ﾔﾙ ??";
930 COLOR7:LOCATE 11,13:PRINT"HIT Y OR N KEY !!";:I$=INPUT$(1)
940 IF I$="N" THEN CLS:END
950 IF I$<>"Y" THEN COLOR2:LOCATE 12,16:PRINT"ﾁｬﾝﾄ ﾔﾘﾅｵｾ !!";:PLAY4,"-D2-C3":LOC
ATE12,16:PRINTSPC(13);:GOTO930 ELSE240
960 REM
970 COLOR6,0:CLS
980 COLOR7:PRINTUSING"■■■ﾒﾝｽｳ=##■■■TIME=00:00:00■■■ﾉｺﾘ=#ﾆﾝ■■■";M,N
990 LOCATE0,1:PRINTSTRING$(39,"■");
1000 COLOR2:LOCATE 0,24:PRINTSTRING$(39,"■");"■■■":RETURN
1010 REM
1020 COLOR7,0:CLS
1030 COLOR6:LOCATE2,2:PRINT"ｱﾅﾀﾊ";
1040 COLOR5:LOCATE 5,4:PRINT"  ┌┐      _  ┌┐ ┌──┐  ______";
1050 LOCATE 5,5:PRINT"┌┬┬┐  \\ //  ──  └───┘┌─┐┌┐";
1060 LOCATE 5,6:PRINT"┬┬┐|  \\/  ┌──┐  _ //  ──  ||";
1070 LOCATE 5,7:PRINT" || ||  /\\  ───┘|  \\//     ||";
1080 LOCATE 5,8:PRINT"_// ┘| _// \\  ──┘    \\/  ___//";
1090 LOCATE 5,9:PRINT"└/  └/ └/  -  \\__/    \\┘ └___/";
1100 LOCATE 30,12:COLOR3:PRINT"ｹﾞｰﾑ!!";
1110 COLOR7:LOCATE 4,15:PRINT"[↑]■■■|■■■■■■[←]─┼─[ ]■■■■■■|■■■[ ]  ...ﾋﾝﾄ";
1120 LOCATE2,22:PRINT"[SPASE]...ｼｬｯﾀｰ";
1130 LOCATE 23,15:PRINT STRING$(9,"■");STRING$(5,"■■■");
1140 LOCATE 23,16:PRINT STRING$(5,"■■■");STRING$(9,"■");
1150 COLOR6:LOCATE26,17:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■──";
1160 COLOR2:LOCATE 20,23:PRINT"HIT ANY KEY !! ";:I$=INPUT$(1)
1170 RETURN
```


★あなたは私のプログラムが載せたくなる，載せたくなる，載せたくなる…載せてくださーい!!（福井市・TLNY14才）……【**編**：あやうく催眠術にかかるとこだった。**影**：眠くなーる眠くなーる……。**編**：眠っちゃった！】



MZ-80B／2000／2200(G-RAM2)用

2001年 イマケンの旅

イマケン

内　容

地球連邦軍は，あなたに重要な命令を与えた。火星の衛星ダイモスへ行って『ＣＲＩＭＥ帝国』の基地を破壊せよとのことであった。

今ダイモスは上空に宇宙機雷を張りめぐらされ，表面の基地もまもなく活動するらしい。

そこであなたは，ＲＥＤ－ショルダーのＡ級パイロット，つまりイマケン＝スカイウォーカーとして，この作戦に参加しなければならないのであった。

遊びかた＆操作

ＲＵＮすると説明が出ます。好きなキーを押してスタート！

あなたは[4][6][8][2]で船を誘導して，表面の基地を破壊してください。レーザーは[ＳＰＡＣＥ]です。基地はそれぞれ[1]～[9]，また[S]にレーザーをあてると破壊されます。また"○"はエネルギー・タンクです。基地のまわりについている"○"も単独に撃つことができます。"：" は宇宙機雷なのでさけてください。当たると，ダメージが20加算されます。

レーザー１発ごとに，ダメージ２が加算されます。また，１分ごとに3000点の要塞がでてきます。

ダメージが100をこえると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになります。

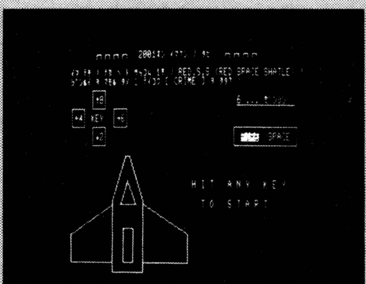
注） カーソル・コントロール・マークを，多用してしまいました。マークの出しかたは，ベーマガの83年4月号82ページをごらんください。

CHECKER FLAG

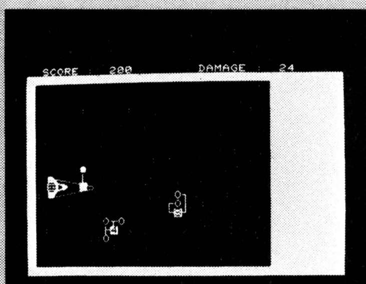
影：オッ，なんだかへんてこりんな基地がでてきましたよ。

Dr.D：うむ，せっかくＧ－ＲＡＭを使ってるんだから，もう少しこってみてほしかったな。しかし，プログラムの組みかたはこれでよかろう。

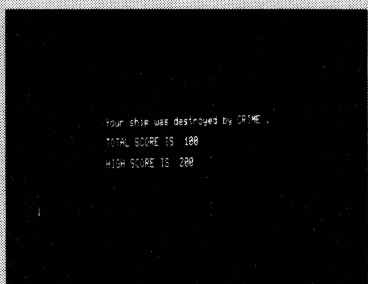
編：宇宙ものは，もうみんなもしっかりとマスターしたようですね。



《写真１》タイトルとキーの説明



《写真２》横スクロールのゲーム

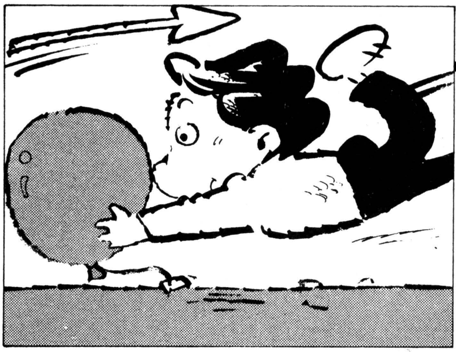


《写真３》さて，あなたのスコアは？

★テン・キーの[2][4][6][8]を同時に押すと――ボザログラムの出現です。失礼しました。（兵庫県尼崎市・**藤井弘明20才**）……【**影**：なんでもかんでも押せばいいってもんでもないぜ。**編**：ゲームに熱中してる影さんとは思えない発言。】

```
10 REM ─── 2001ﾈﾝ ｢ｲﾏｹﾝ｣ ﾉ ﾀﾋﾞ      by Ken Imai ───:HI=0
20 GRAPH I1,C,I2,C:PRINTCHR$(6):CLR:CONSOLEC80:TEMPO7:TI$="000000":DM=0
30 DIMA$(10),B$(10),S$(8):X=20:Y=100
40 GOSUB10000:GOSUB40000
50 GOSUB20000
60 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
90 CONSOLE C40:GRAPH I2O12:CURSOR2,0:PRINT"SCORE : ":CURSOR22,0:PRINT"DAMAGE :
"
100 GETK$:O=INT(RND(1)*7):CURSOR10,0:SC=SC+SS:PRINTSC:CURSOR31,0:PRINTDM
110 IF (K$="4")*(X> 20) THEN X=X-1
120 IF (K$="6")*(X<250) THEN X=X+1
130 IF (K$="8")*(Y>20 ) THEN Y=Y-2
140 IF (K$="2")*(Y<160) THEN Y=Y+2
150 IF K$=" " GOSUB2000
160 POSITIONX,Y:PATTERN-24,S$
170 IF CHARACTER$(X/8+1,Y/8+1.5)=":"THEN DM=DM+20:MUSIC"-COC-CC-CC"
175 IF DM>=100 THEN GOTO50000
180 IF INT(RND(1)*10)>2 THEN CURSOR30,INT(RND(1)*20)+2:PRINT":"
190 IF TI$="000100" THEN TI$="000000" : CURSOR 30,10 :PRINTA$(7)
200 IF INT(RND(1)*10)=5 THEN CURSOR 30,INT(RND(1)*20)+2:PRINTA$(O)
300 USR($A000):GOTO 100
2000 FORI=0TO2
2010 LINEX+9,Y+5,X+50,Y+12
2020 LINEX+9,Y+20,X+50,Y+13
2030 MUSIC"+BO"
2040 BLINEX+9,Y+5,X+50,Y+12
2050 BLINEX+9,Y+20,X+50,Y+13
2060 NEXT :DM=DM+2
2070 IF CHARACTER$((X+50)/8,(Y+12)/8)="O"THEN CURSOR(X+50)/8,(Y+12)/8:PRINTB$(O
):SC=SC+100:GOTO2200
2080 IF CHARACTER$((X+50)/8,(Y+12)/8)="■"THEN CURSOR(X+50)/8,(Y+12)/8-2:PRINTB$
(1):SC=SC+200:GOTO2200
2090 IF CHARACTER$((X+50)/8,(Y+12)/8)="■"THEN CURSOR(X+50)/8,(Y+12)/8-2:PRINTB$
(2):SC=SC+300:GOTO2200
2100 IF CHARACTER$((X+50)/8,(Y+12)/8)="■"THEN CURSOR(X+50)/8-1,(Y+12)/8-1:PRINT
B$(3):SC=SC+400:GOTO2200
2110 IF CHARACTER$((X+50)/8,(Y+12)/8)="■"THEN CURSOR(X+50)/8,(Y+12)/8-1:PRINTB$
(4):SC=SC+500:GOTO2200
2120 IF CHARACTER$((X+50)/8,(Y+12)/8)="■"THEN CURSOR(X+50)/8-1,(Y+12)/8-1:PRINT
B$(5):SC=SC+700:GOTO2200
2130 IF CHARACTER$((X+50)/8,(Y+12)/8)="■"THEN CURSOR(X+50)/8-2,(Y+12)/8-1:PRINT
B$(6):SC=SC+900:GOTO2200
2140 IF CHARACTER$((X+50)/8,(Y+12)/8)="■"THEN CURSOR(X+50)/8-2 ,(Y+12)/8-4:PRIN
TB$(7):SC=SC+3000:GOTO2400
2150 GOTO2500
2200 MUSIC"-CO-E-C-E-C-E"
2210 GOTO2500
2400 MUSIC"-CO-E-G-C-E-G-C-E-G-C-E-G+C+E+G+C+E+G"
2500 RETURN
10000 REM
10010 CURSOR18,1:PRINT"□□□□  2001ﾈﾝ ｲﾏｹﾝ ﾉ ﾀﾋﾞ  □□□□"
10020 CURSOR12,3:PRINT"ｲﾏ ﾃｷ ﾉ ﾅｶ ﾍ ﾄ ﾂｯｺﾑ 1ｷ ﾉ RED.S.S (RED SPACE SHATLE) !"
10030 CURSOR12,4:PRINT"ｼﾞﾝﾙｲ ｦ ﾏﾓﾙ ﾀﾒ ﾆ ﾃｲｺｸ [ CRIME ] ｦ ﾀﾀｹ !"
10040 CURSOR12,5 :PRINT"
10050 CURSOR12,6 :PRINT"      |↑8|                      6 ... ｾﾞﾝｼﾝ
10060 CURSOR12,7 :PRINT"┌─┐  └─┘
10070 CURSOR12,8 :PRINT"|←4| KEY |→6|
10080 CURSOR12,9 :PRINT"└─┘  ┌─┐                  ┌──────────┐
10090 CURSOR12,10:PRINT"      |↓2|                  | ﾊｯｼｬ SPACE |
10100 CURSOR12,11:PRINT"      └─┘                   └──────────┘
10110 MUSIC"-E7-E-E-C6-G4-E7-C6-G4-E9-B7-B-BC6-G3-E7-C6-G3-E9"
10120 GRAPH I1O1
10150 LINE 100,100,104,100,116,136,116,199,88,199,88,136,100,100
10160 LINE 95,140,110,140,102,120,95,140
10170 LINE 98,160,107,160,107,190,98,190,98,160
10180 GRAPH I2O12 :FORI=0TO40
10190 LINE 116,140,I+116,125+I ,I+116,190,116,190
10195 LINE 88,140,88-I,125+I,88-I,190,88,190  :IF I=40 THEN10220
10200 BLINE 116,140,I+116,125+I ,I+116,190,116,190
10205 BLINE 88,140,88-I,125+I,88-I,190,88,190
10210 NEXTI
10220 MUSIC"+AOA+AA+AA+AA+AA+AA+AA+AA+AA"
10230 CURSOR40,15:PRINT"H I T   A N Y   K E Y"
10240 CURSOR40,17:PRINT"  T O    S T A R T "
10250 GET F$:IF F$="" THEN 10250
10260 FORI=0TO24:CURSOR0,24:PRINT" ":MUSIC"-CO":NEXTI
10270 RETURN
20000 GRAPHI1,C,I2,C,I1,O1:FORI=8TO16:LINEO,I,319,I:NEXTI
20010 FORI=191TO199:LINEO,I,319,I:NEXTI
20020 FORI=0TO8:LINEI,8,I,199:NEXTI
20030 FORI=247TO319:LINEI,8,I,199:NEXTI
21000 RETURN
39999 STOP
40000 A$(0)="O":A$(1)="O⇔|⇔■":A$(2)="O┐⇔⇔⇔┌O|⇔⇔⇔┘■"
40010 A$(3)="O┬O⇔⇔⇔|■⇔⇔O":A$(4)="O⇔⇔O■O⇔⇔O":A$(5)="/O\⇔⇔⇔O■O⇔⇔⇔\O/"
40020 A$(6)="┌┬┬┐⇔⇔⇔(=■⇔⇔⇔└┴┴┘"
40030 A$(7)="/───\⇔⇔⇔⇔⇔/  ■  \⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔/ ■ ■ ■ \⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔|  ■■■  |⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔
|■■■■■■|⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔|  ■■■  |⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔\ ■ ■ ■ /⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔\  ■  /⇔⇔⇔⇔⇔\───/"
40040 REM      A$(8)="
40050 B$(0)="●":B$(1)="●⇔|⇔■":B$(2)="●┐⇔⇔⇔┌●|⇔⇔⇔┘■"
40060 B$(3)="●┬●⇔⇔⇔|■⇔⇔●":B$(4)="●⇔⇔●■●⇔⇔●":B$(5)="/●\⇔⇔⇔●■●⇔⇔⇔\●/"
40070 B$(6)="┌┬┬┐⇔⇔⇔(=■⇔⇔⇔└┴┴┘"
40080 B$(7)="/───\⇔⇔⇔⇔⇔/  ▒  \⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔/ ▒ ▒ ▒ \⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔|  ▒▒▒  |⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔
|▒▒▒▒▒▒|⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔|  ▒▒▒  |⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔\ ▒ ▒ ▒ /⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔\  ▒  /⇔⇔⇔⇔⇔\───/"
44000 LIMIT$A000:FORI=0TO37:READA:POKEI+40960,A:NEXTI
45000 FORI=0TO8:FORJ=1TO8:READA:S$(I)=S$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
45010 FORH=0TO8:S$=S$+S$(H):NEXTH
46000 RETURN
50000 GRAPH I1,C,I2,C:CONSOLE C80
50010 POKE$952,166:TEMPO7:IF HI<SC THEN HI=SC
50020 MUSIC"ABB+C3+D+C9EA8B5+C7+C3A+E+D9+D5"
50030 CURSOR 25,10:PRINT"Your ship was destroyed by CRIME .":MUSIC"R9R"
50040 CURSOR 25,12:PRINT"TOTAL SCORE IS ";SC
50045 CURSOR 25,14:PRINT"HIGH SCORE IS ";HI
50050 IF HI=SC THEN CURSOR30,18:PRINT"Your score is high-score ."
50060 MUSIC"R9R":PRINTCHR$(6):CURSOR18,15:PRINT"HIT ANY KEY TO REPLAY , AND 'N'
TO END ."
50070 GETA$:IF A$="N" THEN PRINTCHR$(6):END
50080 IF A$<>""THENSC =0:TI$="000000":X=20:Y=100:DM=0:GOTO50
50090 GOTO50070
60000 DATA 219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
60010 DATA 214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
60030 DATA 0,0,62,63,63,63,63,63,32,127,64,105,105,64,127,32,63,63,63,63,63,
0,0
60040 DATA 0,0,0,0,128,192,224,240,124,255,57,184,184,57,255,124,240,224,192,12
8,0,0,0,0
60050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,252,126,126,252,240,0,0,0,0,0,0,0,0
```


★バレンタイン・デーになると部屋中チョコレートだらけでさー。まいっちゃうな!!影さん，もらって！（神奈川県海老名市・**中3ヒーロー**）……【**影**：ヤーメタ!!あほらしくなっちゃったよ，編のやつ覚えてろ！**編**：ドキッ！】



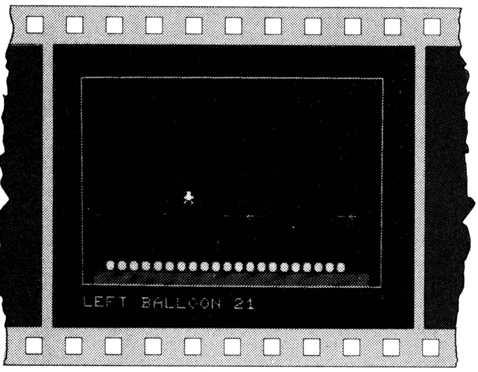
MZ-2000／2200(G-RAM1)用

Pan Pan！

野澤　幸輝

★BEFORE TO INPUT

このプログラムには，■や●を使っていますが，これらを入力するためには，PRINT“DEF KEY(10)=“；CHR$(31)；CHR$(147) CR として，カーソルを，DEF…のところまで持って行って再度リターンしてKEY定義してください。これで，先のキャラクタが，ファクション・キーの10番でINPUT可能になります。



《写真1》実行画面

★HOW TO PLAY

4・6で左右，そして SPACE もしくは一番上まで行くと降下します。しかし，5キャラクタ分JUMPしないと， SPACE は効きません。●をとるか，■にぶつかるとJUMPします。●を全部とれば，めでたく終わりですが，→にあたると，その時点でGAME OVERです。REPLAYは，どのKEYでもOKです。

CHECKER FLAG

編：短かくまとまってますね。

Dr.D：ふむ，ムダをはぶいたというよりも，この程度にはまとまる内容のゲームだな。しかし，この作品のおもしろいのは，プログラム・テクニックにあるんだ。

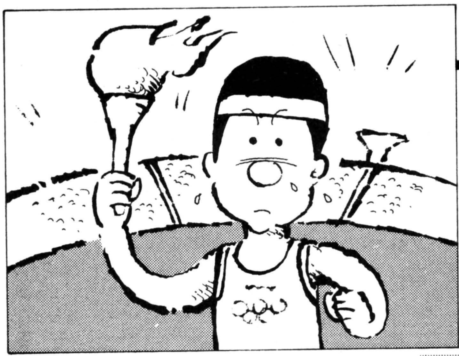
編：なるほど，こうやってプログラムを勉強するのもいいですね。

Pan Pan！のプログラム・リスト

```
 10 CONSOLE C40,S0,24,N:GRAPH C,O1:TEMPO 7:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
 20 GOSUB 160
 30 CURSOR 8,14:PRINT" ";CHR$(7):POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,STRING$(CHR$(0),8)
 40 GET P1:INP@ $EA,P2:X=X+(P1=4)-(P1=6)-(X=8)+(X=31):Y=Y+PO
 50 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,"888"+CHR$(16)+"■(D="
 60 IF -((P2=253)*(Y<13))+(Y=4) THEN PO=1
 70 IF CHARACTER$(X,Y+1)="※" THEN PO=-1
 80 IF CHARACTER$(X,Y)="●" THEN PO=-1:LB=LB+1:MUSIC "+A0+B":CURSOR X,Y:PRINT " "
:CURSOR 19,21:PRINT 22-LB;" "
 90 IF CHARACTER$(X,Y)="←" THEN CURSOR 16,7:PRINT "Failure!":MUSIC "F4-FE-ED-DC-
C":GOTO 130
 100 IF LB=22 THEN CURSOR 16,7:PRINT "Success!":MUSIC "+C4+E+D+F+E+G+F+A++G+F+E+
D+C6":GOTO 130
 110 IF RND(1)*100<20 THEN CURSOR 31,14:PRINT "←"
 120 GOTO 30
 130 CURSOR 11,9:PRINT "Push whichever key!"
 140 GET P$:IF P$="" THEN 140
 150 RUN
 160 X=9:Y=4:PO=1
 170 LINE 56,24,264,24,264,160,56,160,56,24
 180 CURSOR 7,21:PRINT "LEFT BALLOON 22"
 190 CURSOR 8,19:PRINT STRING$("※",24):CURSOR 9,18:PRINT STRING$("●",22)
 200 MUSIC "C2DEDEFEFGFGAGABAB+C6":RETURN
```


★ウーム，さすがに2回もOFに載ると「載らない族」が僕をいじめるんだ。（愛知県瀬戸市・POCHI 14才）
……【**編**：世の中はじょう談だけでは通用しないんです。じょう談でしょ？**影**：OFを選んでるのは編君だろ？】

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用



1984 L.A OLYMPIC

野口　正明

はじめに

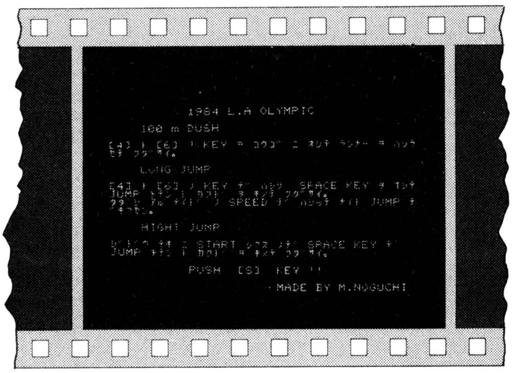
あなたは，陸上のオリンピック選手です。100ｍ DUSH, LONG　JUMP, HIGHT　JUMPの3種目で，世界新記録をめざしてがんばってください。

遊びかた

100ｍ　DUSH……④と⑥のKEYを交互に押して，ランナーを走らせてください。

LONG　JUMP……④と⑥のKEYで走って，SPACE　KEYでJUMPしてください。

HIGHT　JUMP…選手が自動的に走るので，SPACE　KEYでJUMPしてください。



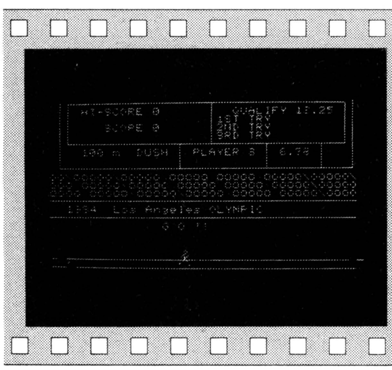
《写真１》ひと足お先にL.Aオリンピックの開催です

《第１表》変数表

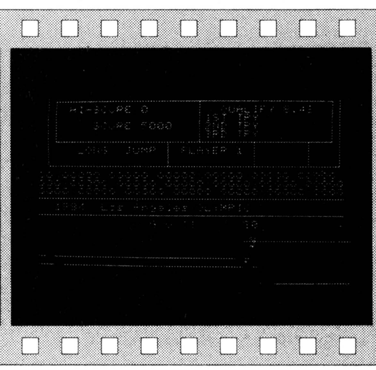
X	選手のX座標
P	選手の数
TI	記録
DU	100m　DUSHのQUALIFY
LJ	LONG　JUMPのQUALIFY
HJ	HIGHT　JUMPのQUALIFY
S	スコア
HS	ハイ・スコア

最後に

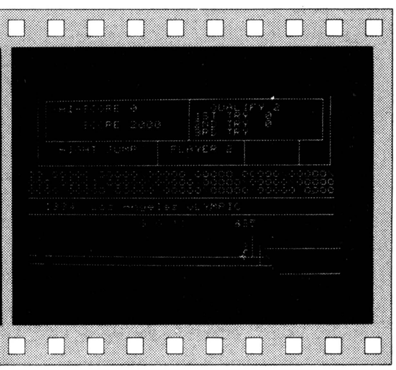
KEYを強く押しすぎないように，注意してください。



《写真２》まずは100ｍダッシュです



《写真３》つぎは走り幅とび。ジャンプ！



《写真４》最後は走り高とび。ああ，しんど！

★Ｘ君とＹ君は秘かにポケコンを持ちこみ立ち読みするふりをして「立ち入力」をしていた。(秋田市・本間智之15才)……【編：スッゴ！でも見つかったら大変だよ！なんていいわけするの？影：買うしかない―正解！】

CHECKER FLAG

編：ねっ，編集長！どっかで見たようなゲームじゃありませんか？

編集長：うむ，「ハイパー・オリンピック」を意識して作ったようだね。

編：ええ，別に陸上競技のゲームだといえばそれまでですが，「1984　L．A　OLYMPIC」というタイトルはタイムリーです。

影：ほんじゃ，ちょっとやってみます。

ヨーイ　ドン!!

影：うひゃーっ，しんどいったらありゃしない。

編：このゲーム，いい指の運動になりますね。

Dr.D：キーをたたきこわさないようにな。

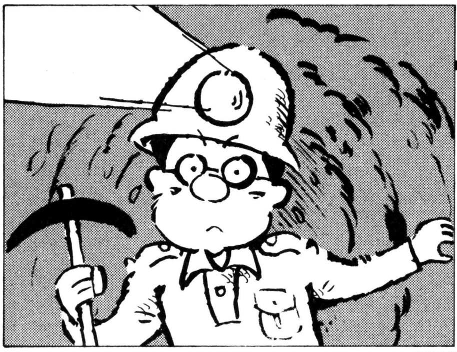
1984 L. A OLMPICのプログラム・リスト

```
10 TEMPO 7
20 CONSOLE S0,24,C40
30 DIM A$(11)
40 GRAPH I1,C,O1
60 DEF KEY(9)=POKE$952,1667
70 CURSOR 12,10:PRINT "JUST A MOMENT !!"
80 FOR I=1 TO 10
90 FOR J=1 TO 32
100 READ A
110 A$(I)=A$(I)+CHR$(A)
120 NEXT J,I
130 GOTO 3000
140 DU=15:LJ=6.48:HJ=1.8:E=2:W=0:P=3:S=0:K=1
145 GOTO 2040
147 ON K GOTO 150,430,720
150 REM ***   100m DUSH   ***
160 GOTO 2500
170 DU=DU-1.75
180 IF DU<9.25 THEN DU=9.25
185 CURSOR 30,1:PRINT DU
190 CURSOR 4,6:PRINT "100 m  DUSH"
200 X=15:F=1:T=0
210 POSITION 0,146:PATTERN -16,A$(4)
220 GOSUB 1950
260 POSITION 0,146:PATTERN -16,A$(5):POSITION 15,146:PATTERN -16,A$(1)
270 GOSUB 2000
280 T=T+1
290 IF X=307 THEN MUSIC "+D9":GRAPH C:GOTO 330
300 TI=T/25+1.5
310 CURSOR 28,6:PRINT TI
320 GOTO 270
330 CURSOR 29,E:PRINT TI:E=E+1
340 IF TI<DU THEN W=W+1
350 IF E=5 THEN E=2:GOTO 370
360 GOTO 200
370 GOSUB 1900
400 REM ***   LONG JUMP   ***
410 POKE$952,0:GRAPH C
420 GOTO 145
430 GOTO 2530
440 LJ=LJ+1
450 IF LJ=9.48 THEN LJ=9.48
455 CURSOR 30,1:PRINT LJ
460 CURSOR 4,6:PRINT " LONG  JUMP"
470 X=0:R=0:F=1:T=0
480 POSITION X,146:PATTERN -16,A$(1)
490 GOSUB 1950
500 GOSUB 2000
510 IF X>196 THEN MUSIC "-D3R2-D9":TI=0:GOTO 650
520 R=R-1
525 IF R<-50 THEN MUSIC "-D3R2-D9":TI=0:GOTO 650
530 IF R>250 THEN IF K$=" " THEN GRAPH C:GOTO 550
540 GOTO 500
550 POSITION X+8,138:PATTERN -16,A$(6)
560 GETK$:IF K$=" " THEN T=T+1:CURSOR 25,15:PRINT T  :GOTO 560
570 IF T=<45 THEN M=T*2
580 IF T>45 THEN  M=(T-90)*2:M=ABS(M)
590 POSITION X+8,138:PATTERN -16,A$(5):POSITION X+16,130:PATTERN -16,A$(7)
600 JP=X+M+16
610 MUSIC "R9":GRAPH C
620 POSITION JP,146:PATTERN -16,A$(8)
630 TI=(JP-208)/10+1
650 CURSOR 29,E:PRINT TI:E=E+1
660 IF TI>LJ THEN W=W+1
665 CURSOR 25,15:PRINT "   "
670 IF E=5 THEN E=2:GOTO 695
690 MUSIC "R9":GRAPH C:GOTO 470
695 GOSUB 1900
696 MUSIC "R9R9"
700 REM ***   HIGH  JUMP   ***
710 GRAPH C:GOTO 145
720 GOTO 2600
730 HJ=HJ+0.2
740 IF HJ>=2.38 THEN HJ=2.38
745 CURSOR 30,1:PRINT HJ
750 CURSOR 4,6:PRINT "HIGHT JUMP"
755 X=15:F=1:T=0
760 POSITION 0,146:PATTERN -16,A$(1)
770 GOSUB 1950
780 POSITION 0,146:PATTERN -16,A$(5)
790 X=X+2
800 IF F=1 THEN POSITION X,146:PATTERN -16,A$(1):F=2
810 IF F=2 THEN POSITION X,146:PATTERN -16,A$(3):F=1
820 GET K$:IF X>=207 THEN IF K$=" " THEN GRAPH C:POSITION X,142:PATTERN -16,A$(
2):GOTO 850
830 IF X>=222 THEN MUSIC "-D3R2-D9":TI=0:GOTO 900
840 GOTO 790
850 GET K$:IF K$=" " THEN T=T+1:CURSOR 25,15:PRINT T:GOTO 850
860 M=X-223:M=ABS(M):GRAPH C
```

♥大学のレポートを書くのにベーマガ1月号「給与計算」プログラムを参考にしました。大学の単位取得にも役だつなんてＨＡＰＰＹ！（大阪府・**別役昌子20才**）……【**影**：ギョエッ!!それでパスできたの？】

```
 865 IF T<39 THEN 880
 866 IF T>=50 THEN 880
 870 GOTO 890
 880 POSITION 224,138:PATTERN -16,A$(9):MUSIC "-D3R2-D9":TI=0:GOTO 900
 890 POSITION 224,130:PATTERN -16,A$(9):MUSIC "R6":GRAPH C
 892 POSITION 240,146:PATTERN -16,A$(10)
 895 TI=(T+M+185)/100
 900 CURSOR 29,E:PRINT TI:E=E+1
 910 IF TI>HJ THEN W=W+1
 920 IF E=5 THEN E=2: GOTO 940
 930 CURSOR 26,15: PRINT "  ":MUSIC "R9":GRAPH C:GOTO 755
 940 GOSUB 1900
 950 GOTO 145
 1000 CURSOR 25,6:PRINT "0"
 1005 IF S>HS THEN HS=S
 1010 CURSOR 10,15:PRINT "G A M E   O V E R"
 1020 CURSOR 13,18:PRINT "PUSH [S] KEY"
 1030 GET K$
 1040 IF K$="S" THEN 130
 1050 GOTO 1030
 1900 S=S+1000*W
 1905 K=K+1
 1906 IF K=4 THEN K=1
 1910 IF W<>0 THEN W=0:MUSIC "R9R9":RETURN
 1920 P=P-1
 1930 IF P=0 THEN GOTO 1000
 1940 MUSIC "R9R9R9":RETURN
 1950 CURSOR 13,15:PRINT "READY !!"
 1960 CURSOR 28,6:PRINT "       "
 1970 MUSIC"R9R9-C9"
 1980 CURSOR 13,15:PRINT " G O !! "
 2000 GET K$
 2010 IF F=1 THEN IF K$="4" THEN POSITION X,146:PATTERN -16,A$(5): X=X+4:POSITIO
N X,146:PATTERN -16,A$(3):F=2:R=R+10
 2020 IF F=2 THEN IF K$="6" THEN POSITION X,146:PATTERN -16,A$(5):X=X+4:POSITION
 X,146:PATTERN -16,A$(1):F=1:R=R+10
 2030 RETURN
 2040 PRINT CHR$(6):GRAPH C:CURSOR 1,0:PRINT "|┌──────────────────────────┬──────────────
─┐|"
 2050 CURSOR 1,1:PRINT "|| HI-SCORE         |  QUALIFY       ||"
 2060 CURSOR 1,2:PRINT "||                 |1ST TRY         ||"
 2070 CURSOR 1,3:PRINT "||     SCORE       |2ND TRY         ||"
 2080 CURSOR 1,4:PRINT "||                 |3RD TRY         ||"
 2090 CURSOR 1,5:PRINT "|└──────────────┬──┴──────┬─────┬───┘|"
 2100 CURSOR 1,6:PRINT "|               | PLAYER  |     |    |"
 2110 CURSOR 1,7:PRINT "|               |         |     |    |"
 2120 CURSOR 1,8:PRINT "└───────────────┴─────────┴─────┴────┘"
 2130 CURSOR 24,6:PRINT P
 2135 CURSOR 12,1:PRINT HS
 2140 CURSOR 12,3:PRINT S
 2150 CURSOR 0,9:PRINT "00\00000\00000\00000\00000\00000\00000\"
 2160 CURSOR0,10:PRINT "000\00000\00000\00000\00000\00000\00000"
 2170 CURSOR0,11:PRINT "0000\00000\00000\00000\00000\00000\0000"
 2180 CURSOR0,12:PRINT "──────────────────────────────────────"
 2190 CURSOR0,13:PRINT "  1984  Los Angeles OLYMPIC           "
 2200 CURSOR0,14:PRINT "──────────────────────────────────────"
 2210 GOTO 147
 2500 CURSOR 0,19:PRINT "-\────────────────────────────────────\-"
 2510 CURSOR 0,20:PRINT "──\────────────────────────────────────\"
 2520 GOTO 170
 2530 CURSOR 0,17:PRINT "                               ─────────"
 2540 CURSOR 0,18:PRINT "                              \         "
 2550 CURSOR 0,19:PRINT "-\────────────────────────────\-\        "
 2560 CURSOR 0,20:PRINT "──\────────────────────────────\-\       "
 2570 CURSOR 0,21:PRINT "                                 \      "
 2580 CURSOR 0,22:PRINT "                                  ──────"
 2590 GOTO 440
 2600 CURSOR 0,17:PRINT "                                |       "
 2610 CURSOR 0,18:PRINT "                                ||──────"
 2620 CURSOR 0,19:PRINT "-\──────────────────────────────┼\      "
 2630 CURSOR 0,20:PRINT "──\─────────────────────────────┴─\     "
 2640 CURSOR 0,21:PRINT "                                   ─────"
 2650 GOTO 730
 3000 PRINTCHR$(6)
 3010 CURSOR10,1:PRINT "1984 L.A OLYMPIC"
 3020 CURSOR 0,3:PRINT "     100 m DUSH"
 3030 CURSOR 0,5:PRINT "[4] ﾄ [6] ﾉ KEY ｦ ｺｳｺﾞ ﾆ ｵｼﾃ ﾗﾝﾅｰ ｦ ﾊｼﾗ"
 3040 CURSOR 0,6:PRINT "ｾﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡"
 3050 CURSOR 0,8:PRINT "     LONG JUMP "
 3060 CURSOR0,10:PRINT "[4] ﾄ [6] ﾉ KEY ﾃﾞ ﾊｼﾘ  SPACE KEY ｦ ｵｼﾃ"
 3070 CURSOR0,11:PRINT "JUMP ﾁﾃﾝ ﾄ ｶｸﾄﾞ ｦ ｷﾒﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡          "
 3080 CURSOR0,12:PRINT "ﾀﾀﾞｼ ｱﾙ ﾃｲﾄﾞ ﾉ SPEED ﾃﾞ ﾊｼｯﾃ ﾅｲﾄ JUMP ﾃ"
 3090 CURSOR0,13:PRINT "ﾞｷﾏｾﾝ｡"
 3100 CURSOR0,15:PRINT "     HIGHT JUMP"
 3110 CURSOR0,17:PRINT "ｼﾞﾄﾞｳ ﾃｷ ﾆ START ｼﾏｽ ﾉﾃﾞ SPACE KEY ﾃﾞ   "
 3120 CURSOR0,18:PRINT "JUMP ﾁﾃﾝ ﾄ ｶｸﾄﾞ ｦ ｷﾒﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡          "
 3130 CURSOR0,20:PRINT "            PUSH  [S]  KEY !!         "
 3140 CURSOR0,22:PRINT "                     MADE BY M.NOGUCHI "
 3150 GET K$:IF K$="S" THEN GOTO 140
 3160 GOTO 3150
 10000 DATA 0,1,1,0,3,5,9,5,1,1,2,4, 56,32,0,0,192,32,32,192,16,16,224,128,128,1
28,96,16,16,8,12,0
 10010 DATA 0,1,1,0,1,2,4,2,1,1,0,3,30 ,16,1,1,192,32,32,192,0,128,240,128,128,1
28,64,32,192,128,0,128
 10020 DATA 0,1,1,0,1,2,4,0,1,1,0,1, 2 , 4,4,6,192,32,32,192,16,160,192,128,128,
128,96,16,32,64,96,0
 10030 DATA 0,0,0,0,0,3,4,4,4,5,5,4,25,98,132,66,0,0,0,0,0,192,48,70,41,41,166
,40,40,40,20
 10040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 10050 DATA 1,2,2,1,0,3,3,2,2,3,2,2,4,4 ,4 ,6,128,64,64,160,32,224,0,0,0,192,64,
64,96,0,0,0
 10060 DATA 8,4,2,1,2,28,49,12,3,1,1,1,1,30,23,4,0,0,0,128,64,64,128,0,128,128,0
,0,128,64,128,0
 10070 DATA 0,0,0,1,2,2,1,0,7,4,11,16,14,1,0,0,0,0,0,128,64,64,128,0,0,192,32,12
8,0,128,104,16
 10080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,12,20,20,40,40,216,0,0,0,0,0,12,18,18,124,147,8,
4,0,0,0,0
 10090 DATA 0,0,4,7,8,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,64,192,32,32,48,16,44,1
2,2,0,0
```

★森さんの「ＬＥＡＤ　ＭＡＮ」を入力し，実行したらエラーの続出。あはっ，僕はＸ１ユーザーだったんだ!!
(**関西名物おたべ**)……【**編**：あはっ，ＦＭ－７のリストにぬけがあった。あはっ，バグだ。シュン！スイマセン。】



MZ-2200(1Z002)用

移植版 DOUKUTSU GAME

社本　一栄

〈はじめに〉

あなたは，吸血こうもりのいる洞くつで迷って出られなくなりました。洞くつのどこかにある銃を拾って，こうもりを退治してください。

〈ゲームのしかた〉

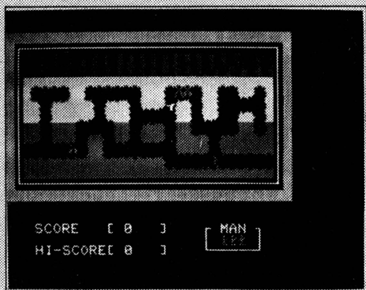
自分は，2468で動かし，弾はスペース・バーで出ます。吸血こうもりは羽を開いたときに撃たないと死にません。

こうもりが死ぬと岩になって，そこは通れません。一番端に行くと，反対側から出てきて，危なくなったときはWを押すと，SCOREから10点ひかれてワープすることができます。

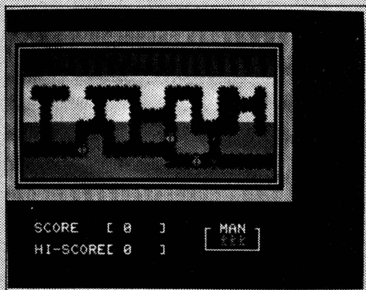
人は3人いて，こうもりにあたると死にます。面クリアすると，3人にもどります。2，4，6，8……面では迷路が見えなくなり，むずかしくなっています。

参考資料

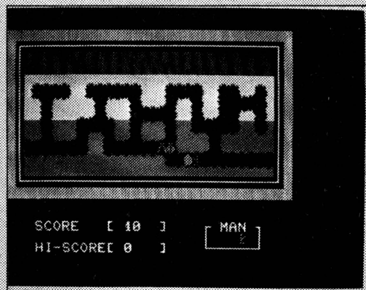
ベーマガ59年1月号　84ページ
「DOUKUTSU　GAME」



《写真1》はじめに銃をとりに行きます



《写真2》バキューン！　どーだ？



《写真3》やった!! こうもりが岩になった

CHECKER FLAG

編：へえ～っ，驚ろきましたね，1月号のJR-200用「DOUKUTSU　GAME」が，もう移植されて登場ですよ。

Dr.D：どれどれ，ふふ～ん，もとの作品よりゲームがおもしろくなってるな。追いかけのルーチンが強化されてるから，こりゃあなかなか難かしいな。

影：画面構成もそっくりだね，では私がチャレンジしてみます。

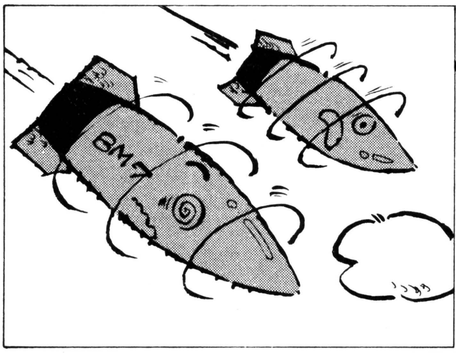
カタカタ……

編集長：できれば，原稿に移植のテクニックを書いてくれると助かりますね。

★影にパソコン＝ねこに小ばん(宝のもちぐされ)。(大阪府貝塚市・**正義の味方11才**)……【**影**：パソコンにベーマガ＝鬼に金棒。こうでなくっちゃ！**編集長**：エライと言いたいが意味は？**影**：特にありません！**編**：ヘラヘラ！】

```
 70 CONSOLEC40GN:DIMX(3),Y(3),P(39,24),M$(4),T$(2),KE$(9):COLOR@,07:CCOLOR5,0:TE
MPO7:GOSUB1500:S=0:M1=1
 350 X(1)=4:X(2)=18:X(3)=18:Y(1)=10:Y(2)=7:Y(3)=7:X=18:Y=13:F=0:IFM1/2=INT(M1/2)
THENGOSUB1600:GOSUB1220:GOTO380
 360 GOSUB1600:GOSUB1000
 380 A1=0:U=0:Z=0:A=0:C$=M$(2)
 650 GETM$
 660 IFM$="6"THENA=1:B=0:C$=M$(2)
 670 IFM$="4"THENA=-1:B=0:C$=M$(1)
 680 IFM$="8"THENB=-1:A=0
 690 IFM$="2"THENB=1:A=0
 700 IF(M$=" ")*(F=1)THENGOSUB1350
 710 IFM$="W"THENGOSUB960
 720 P=P(X+A,Y+B)
 730 IFP=20THENF=1:MUSIC"B0+C+D":P(X+A,Y+B)=0:POSITION(X+A)*8,(Y+B)*8:PATTERN[0]
-8,J$:GOTO750
 740 IFP<>0THENA=0:B=0
 750 CURSORX,Y:USR($AF80,M$(0))
 760 IFX<3THENX=28:Y=13:A=-1
 770 IFX>28THENX=3:Y=12:A=1
 780 X=X+A:Y=Y+B
 790 CURSORX,Y:USR($AF80,C$)
 800 CURSOR12,19:PRINTS;
 820 FORE=1TO3:IFP(X(E),Y(E))=18THEN940
 840 IFRND(1)>.8THEND$=T$(2):GOTO860
 850 D$=T$(1)
 860 IFRND(1)>.5THEN880
 870 C1=SGN(X-X(E)):GOTO890
 880 C2=SGN(Y-Y(E))
 890 IF(X=X(E)+C1)*(Y=Y(E)+C2)THEN1430
 900 IFP(X(E)+C1,Y(E)+C2)<>0THENC1=0:C2=0
 910 CURSORX(E),Y(E):USR($AF80,M$(0)):P(X(E),Y(E))=0:X(E)=X(E)+C1:Y(E)=Y(E)+C2:C
URSORX(E),Y(E):USR($AF80,D$):P(X(E),Y(E))=30
 940 NEXT:GOTO650
 960 MUSIC"-C0+D+E+F+G+A+B":S=S-10:CURSORX,Y:USR($AF80,M$(0))
 970 IFP(X,Y)<>0THEN980
 980 X=INT(RND(7)*27+3):Y=INT(RND(8)*7+7):IFP(X,Y)<>0THEN980
 990 RETURN
 1000 FORI=32TO40STEP8:FORJ=16TO232STEP8:POSITIONJ,I:PATTERN[4]-8,KE$(0):NEXTJ,I
 1010 J1=6:FORT=6TO2STEP-4:FORJ=J1TOJ1+4:FORI=2TO29:Z=P(I,J):IFZ=0THEN1120
 1020 IFZ=4THENFF=1:GOTO1110
 1030 IFZ=8THENFF=2:GOTO1110
 1040 IFZ=3THENFF=3:GOTO1110
 1050 IFZ=7THENFF=4:GOTO1110
 1060 IFZ=2THENFF=5:GOTO1110
 1070 IFZ=6THENFF=6:GOTO1110
 1080 IFZ=9THENFF=7:GOTO1110
 1090 IFZ=5THENFF=8:GOTO1110
 1100 IFZ=1THENFF=9
 1110 POSITIONI*8,J*8:PATTERN[T]-8,KE$(FF)
 1120 NEXTI,J:J1=10:NEXTT
 1220 CURSOR0,2:PRINTSTRING$(CHR$(31),32)
 1230 CURSOR0,3:PRINTCHR$(31);"┌";STRING$("─",28);"┐";CHR$(31)
 1240 FORT=4TO14:CURSOR0,T:PRINTCHR$(31);"|":CURSOR30,T:PRINT"|";CHR$(31):NEXTT
 1250 CURSOR0,16:PRINTSTRING$(CHR$(31),32)
 1260 CURSOR0,15:PRINTCHR$(31);"└";STRING$("─",28);"┘";CHR$(31)
 1270 CURSOR3,19:PRINT"SCORE   [      ]     ┌ MAN ┐"
 1280 CURSOR22,20:PRINT"|    |"
 1290 CURSOR3,21:PRINT"HI-SCORE[      ]     └────┘"
 1300 OUT@$F7,3:FORI=1TO3:CURSOR23+I,20:USR($AF80,M$(2)):NEXT
 1310 V1=INT(RND(1)*27+3):V2=INT(RND(1)*7+7):IFP(V1,V2)<>0THEN1310
 1320 POSITIONV1*8,V2*8:PATTERN[7]-8,J$:P(V1,V2)=20:CURSOR12,21:PRINTS1:RETURN
 1350 IF(A=0)*(B=0)THENRETURN
 1353 X1=X:Y1=Y
 1355 P=P(X1+A,Y1+B):CURSORX1,Y1:USR($AF80,M$(0)):IF(P=30)*(D$=T$(2))THEN1370
 1360 IFP<>0THENRETURN
 1365 X1=X1+A:Y1=Y1+B:CURSORX1,Y1:USR($AF80,M$(3)):MUSIC"+#B0":GOTO1355
 1370 X1=X1+A:Y1=Y1+B:CURSORX1,Y1:USR($AF80,M$(4)):S=S+50:MUSIC"+DF":P(X1,Y1)=18
:A1=A1+1:IFA1<3THEN650
 1375 Z=0:M1=M1+1:GRAPHC7:GOTO350
 1410 FORJ=1TO3:MUSIC"+#A":NEXT:S=S+100:GOTO380
 1430 Z=Z+1:FORJ=1TO5:MUSIC"+A1A":NEXT:CURSOR23+Z,20:USR($AF80,M$(0)):IFZ<3THENG
OSUB1700:GOTO650
 1440 IFS>S1THENS1=S
 1450 CURSOR10,18:PRINT"GAME  OVER":MUSIC"R7":CURSOR10,18:PRINT"TRY AGAIN?":GETU
$:IFU$=""THENMUSIC"R7":GOTO1450
 1455 IFU$="N"THENGRAPHC7:PRINTCHR$(6):POKE$952,166:END
 1460 GOTO70
 1500 LIMIT$AF80:RESTORE2000
 1510 FORI=0TO66:READY:POKE44928+I,Y:NEXT
 1520 T$(2)="×‖×<■"+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(3)+"■"+CHR$(1)+"■<×▩▩ﾀ"
 1525 T$(1)="×‖▮ﾌﾌ▮``■"+CHR$(1)+">▮▮>"+CHR$(6)+CHR$(6)
 1530 KE$(1)="ﾌm ﾌ?ﾌ?ﾌm":KE$(2)="Bﾗmmmm":KE$(3)="▮m▩▮▮m▮▩":KE$(4)=CHR$($10)+CHR
$($1B)+"ﾌﾌ?ﾌmﾌ":KE$(5)="mmmmmﾗB":KE$(6)="▮m▮m▮▩ﾈ⊙":KE$(7)="H▩▩▮m▮▩▮"
 1540 KE$(8)="ﾌmﾌ?ﾌ?"+CHR$($1B)+CHR$($10):KE$(9)="mmmmmmm":KE$(0)="U¤U¤U¤U¤"
 1541 J$=STRING$(CHR$(0),3)+CHR$($07)+CHR$($7E)+STRING$(CHR$($0C),3)
 1542 N$=CHR$($3C)+CHR$($7E)+CHR$($FE)+CHR$($FF)+CHR$($FF)+CHR$($FF)+CHR$($FF)+C
HR$($7C)
 1545 M$(0)=STRING$(CHR$(0),16)
 1550 M$(1)="ﾀﾀ▒▩ﾀﾀ0~"+STRING$(CHR$(3),3)+CHR$(15)+"3#"+CHR$(3)+CHR$(15)
 1553 M$(4)="▩▩mmmm▮"+CHR$(7)+CHR$(15)+"??mm"+CHR$(127)
 1555 M$(2)="ﾀﾀ▩7ﾄ▩"+CHR$(3)+CHR$(3)+"▩▒"+CHR$(3)+CHR$(3)+CHR$(12)+"~"
 1557 M$(3)=CHR$(0)+CHR$(0)+"‖‖▩‖‖"+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$
(15)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(0)
 1560 POKE$952,0:DEF KEY(3)=POKE$952,166!DEF KEY(3)=CONSOLE⏎
 1570 RETURN
 1600 RESTORE4000:FORJ=6TO14:READW$:FORI=1TO30:A=VAL(MID$(W$,I,1)):P(I,J)=A:NEXT
I,J
 1610 RETURN
 1700 CURSORX,Y:USR($AF80,M$(0))
 1710 X=INT(RND(1)*27+3):Y=INT(RND(1)*7+7):IFP(X,Y)<>0THEN1710
 1720 RETURN
 2000 DATA219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,18
9,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 2010 DATA229,6,8,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 2020 DATA229,6,8,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
 2040 DATA219,232,203,247,211,232,201
 4000 DATA112222112222221112222112211211
 4010 DATA130000430000004130000430056041
 4020 DATA119078119078905260790430000041
 4030 DATA113041126051300000430560079041
 4040 DATA113041300004307890430000043041
 4050 DATA126052607905605260418907811811
 4060 DATA100000004300000005226052222221
 4070 DATA188888881188888890000000000001
 4080 DATA111111111111111118888888888881
```

★シャレ第3弾〝ニドあることはクリープある〟どお？おもろいやろ～。（愛知県豊田市・**阪野喜之16才**）……【**影**：ニドとクリープだけでは他社製品に申しわけない。**編**：なにがあったっけ？**影**：……。**編・影**：ウギャー!!】



MZ-5500用

移植版 ACLM

山田　吾作

今月もまた，わたくしめがＭＺ－5500のプログラムを担当させていただきます。

この作品は，ベーマガ83年10月号の，ガンダム用「ＡＣＬＭ」を移植したものです。なにせアイデアに乏しいわたしのこと，早くだれかが作ってこないかと，毎日涙を流して待っているのです。

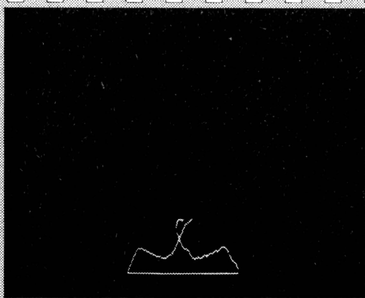
●ゲームのしかた

敵ミサイルの追撃をかわして，どこまで飛べるかというゲームです(ここが，オリジナルと違うところ)。

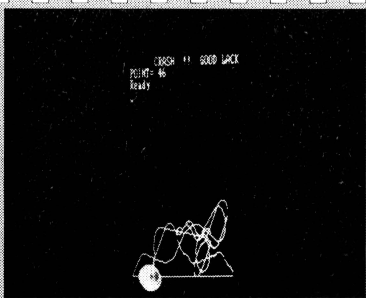
キー操作は，[1]と[3]のキーで自分（赤）を左右に旋回させます。緑色の敵を誘導しながら，最後には上下左右のはしに敵をぶつけてください。

最後にひと言

しつこいようですが，ＭＺ－5500ユーザーのみなさん！　人のプログラムを打ち込んで遊んでばかりではダメですぞ。どんどん，プログラムを編集部まで送ってください。でないと，落ちついて食事もできないのです。



《写真１》グワーン！ 敵もさるもの しつこく追ってくるぞ



《写真２》ドッカーン！ シ・ッ・パ・イ……

移植版ＡＣＬＭのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE GH,VN:PRINT CHR$(6):X=2:Y=180:A=190:B=Y:LINE [7,W0],0,181,A,181
20 SET [2,W0]X,Y:SET [4,W0]A,B:R=0.7:TEMPO 6
30 PA=-1:PB=-1:PO=0
40 CURSOR 6,3:XPRINT "PUSH ANY KEY TO START !!!":MUSIC "A0"
50 GET G$:IF G$="" THEN 50
60 PRINT  CHR$(02);SPACE$(70)
100 GET G
110 PO=PO+1:IF G=1 THEN R=R+0.08
120 IF G=3 THEN R=R-0.08
130 PX=COS(R):PY=SIN(R)
140 IF (X<2)+(X>189)+(Y<2)+(Y>181) THEN 500
150 X=X+PX:Y=Y-PY:SET [2,W0]X,Y:SET [7,W0]X-PX,Y+PY
155 IF PP=1 THEN 200
160 PA=PA-((X>A)-(X<A))/10:PB=PB-((Y>B)-(Y<B))/10
170 PA=PA-((PA<-1)-(PA>1))/10:PB=PB-((PB<-1)-(PB>1))/10
180 IF (A<3)+(A>190)+(B<1)+(B>183) THEN 550
190 A=A+PA:B=B+PB:SET [4,W0]A,B:SET [7,W0]A-PA,B+PB
200 IF (INT(X)=INT(A))*(INT(Y)=INT(B)) THEN 500
210 GOTO 100
500 IF (ABS(X-A)<3)*(PP=1) THEN 600
510 REM
520 FOR I=0 TO 20:CIRCLE [2,W0],X,Y,I,.44:CIRCLE [7,W0] X+1,Y,I,.44:MUSIC "R1":N
EXT I
530 CURSOR 6,3:PRINT "CRASH  !!  GOOD LACK ":F=0:GOTO 630
550 REM
560 FOR I=0 TO 20:CIRCLE [2,W0],A,B,I,.44:CIRCLE [7,W0] A+1,B,I,.44:MUSIC "R1":N
EXT I
570 IF ABS(X-A)+ABS(Y-B)<20 THEN 500
580 PRINT "VERY NICE PLAY !!!"
585 A=INT(RND(1)*60)+130
590 B=180:LINE [7,W0],0,B,190,B:BOX [5],A-3,B,A,B-5:BOX [6],A-1,B,A+2,B-3:B=B-1:
PP=1:F=1:GOTO 640
600 CCOLOR 2
610 FOR I=0 TO 25:CIRCLE [2,W0],A,B,I.44:CIRCLE [2,W0] A+1,B,I,.44:MUSIC "R1":NE
XT I
620 CURSOR 7,2:PRINT "VELY NICE PLAY !!":F=1
630 IF F=0 THEN PO=INT(PO/10)
640 IF F=1 THEN PO=PO*100
650 PRINT "POINT=";PO
660 END
1000 GET G:PRINT G:GOTO 1000
```


★ボクのパソコンはちっとも熱くなりません。かえって冷たいくらいです。死んでるのかな？(三重県員弁郡・土屋高夫14才)……【影：このニュアンス，わかる人にはわかる！編：うん，ベーマガが読んで熱くなってよネ！】



PASOPIA T/5/(7)用

SEVEN PRETTY DWARFS

半田　勉

はじめに

正方形のマスメに，同色のコビトを並べる思考型ゲームです。

ゲームの内容

マスメは2×2から7×7まで，〝LEVEL〞の入力で指定します。それぞれのレベルについて，2色から7色のモードがあります。

2色モードの場合，COLORの入力で2を指定すると，コビトがランダムに移動します。POINTを(横，縦)の順で入力し，[・](ピリオド)を押して表示を変えます。すると，POINTを中心に縦横のコビトの色が変わるので，うまくコビトの色を合わせてください。POINTの指定を変更するときは，RETURNキーを押します。3～7色の場合も同様です。

上がり

コビトの色がすべて揃ったら，POINTの入力でスペース・キーを押してください。

POINTの入力で[C]を押すと，RAM－PACにその場の表示が記憶されます。多色モードなどでその日のうちに完成できなかった時に利用してください。LEVELの入力で[C]を押すと，記憶した表示が再現されます。ディスクにも記憶できますが，テープレコーダーに記憶するには，プログラムの変更が必要です。

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラクタがカワイイので，ゲームもと思ったが，このゲームは知能ゲームなんじゃな。

編：ええ，マスメの中のコビトの色を合わせるというものです。ちょうど，ルービック・キューブみたいに，1か所を変えると他も変わってしまうんですね。ただし，このゲームは平面だけですから，簡単かもネ！



《写真1》7人のコビトみたいだネ！



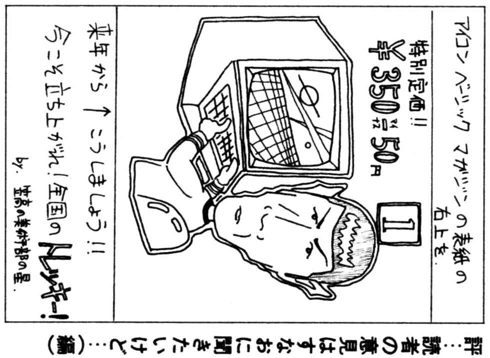
《写真2》カラーでないのが残念です

★BM用語辞典②：影る＝暴走すること（使用例）奇怪語を入れたら影っちゃった！(奈良市・**竹内精一13才**)…【**編**：もー，どうしようもないほどオモシロイ！**影**：笑ってていいの？編る＝シンタックス・エラー。】

SEVEN PRETTY DWARFSのプログラム・リスト

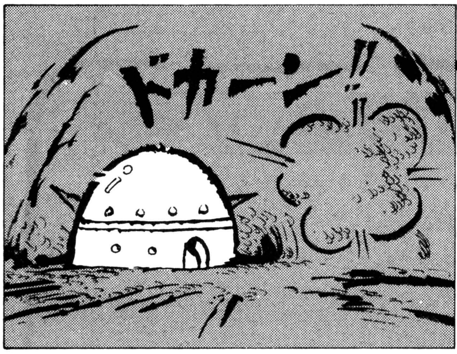
```
100 ' --- INITIALIZE ---
110 WIDTH 36:SCREEN 2:COLOR 1,0:RANDOMIZE(TIME)
120 DIM C$(6),P(8,8),EX(49),EY(49)
130 DEF FNN$(I)=RIGHT$(STR$(I),1)
140 CLS:LOCATE 1,23:PRINT" ♥♥  Seven Pretty Dwarfs  ♥♥";
150 ' --- LEVEL & COLOR ---
160 FOR I=0 TO 6:C$(I)=CHR$(I+249):NEXT I
170 LOCATE 4,0:PRINT" Dwarfs"TAB(18)"Name"
180 RESTORE 980:X=2:FOR Y=1 TO 7:P(X,Y)=Y-1:GOSUB 530:READ IN$:LOCATE 10,Y*3:PRI
NT" ...... ";IN$:NEXT Y
190 LOCATE 30,2:PRINT" LEVEL":C=0
200 LOCATE 33,3:IN$=INPUT$(1):IF IN$="C" OR IN$="c" THEN C=1:GOSUB 860 ELSE L=IN
STR("234567",IN$)+1:IF L<2 THEN 200
210 LOCATE 32,3:PRINT" "FNN$(L)
220 LOCATE 30,5:PRINT" COLOR":IF C=1 THEN 240
230 LOCATE 33,6:IN$=INPUT$(1):M=VAL(IN$):IF M<2 THEN 230
240 LOCATE 32,6:PRINT" "FNN$(M)
250 LINE(40,0)-(192,180),0,BF
260 ' --- DISPLAY ---
270 IF M=2 THEN C$(0)=CHR$(253):C$(1)=CHR$(248)
280 IF C=1 THEN 310
290 FOR X=1 TO L:FOR Y=1 TO L:P(X,Y)=M-1:NEXT Y:NEXT X
300 FOR I=0 TO 9:X=INT(RND*L)+1:Y=INT(RND*L)+1:GOSUB 460:NEXT I
310 GOSUB 510:IF M=2 AND C=0 THEN GOSUB 640
320 LOCATE 30,11:PRINT" Point":FOR I=0 TO 3:SOUND 54,2:SOUND 56,2:NEXT I
330 ' --- GAME ---
340 LOCATE 32,12:PRINT"    ":LOCATE 33,12:IN$=INPUT$(1)
350 IF IN$=" " THEN 780 ELSE IF IN$="C" OR IN$="c" THEN GOSUB 910
360 X=VAL(IN$):IF X<1 OR X>L THEN 340
370 PRINT IN$;:LOCATE X*4-2,0:PRINT" "
380 LOCATE 34,12:IN$=INPUT$(1)
390 IF IN$=CHR$(13) THEN LOCATE X*4-2,0:PRINT" ":GOTO 340
400 Y=VAL(IN$):IF Y<1 OR Y>L THEN 380
410 PRINT IN$;:LOCATE X*4-2,0:PRINT" "
420 LOCATE X*4,Y*3-1:IN$=INPUT$(1)
430 IF IN$=CHR$(13) THEN 340 ELSE IF IN$<>"." THEN 420
440 GOSUB 460:GOSUB 590:GOTO 420
450 ' --- CHANGE COLOR ---
460 P(X,Y)=P(X,Y)-1
470 FOR II=1 TO L
480 P(X,II)=(P(X,II)+1) MOD M:P(II,Y)=(P(II,Y)+1) MOD M
490 NEXT II:RETURN
500 ' --- PLOT ---
510 LOCATE 0,0:PRINT"  ";:FOR X=1 TO L:PRINT X" ";:NEXT X
520 FOR Y=1 TO L:LOCATE 0,Y*3:PRINT FNN$(Y);:FOR X=1 TO L:GOSUB 530:NEXT X:NEXT
Y:RETURN
530 FOR II=-1 TO 1:LOCATE X*4-3,Y*3+II:PRINT C$(P(X,Y));:NEXT II
540 A=X*32-16:B=Y*24-8
550 LINE(10+A,B)-(9+A,2+B):LINE(11+A,B)-(12+A,2+B):FOR II=0 TO 9:LINE(10-II+A,3+
II+B)-(11+II+A,3+II+B):NEXT II:PSET(A,13+B):PSET(21+A,13+B)
560 LINE(A,14+B)-(1+A,15+B):LINE(21+A,14+B)-(20+A,15+B):LINE(2+A,15+B)-(5+A,18+B
):LINE(19+A,15+B)-(16+A,18+B):LINE(6+A,18+B)-(9+A,20+B):LINE(15+A,18+B)-(12+A,20
+B):LINE(10+A,20+B)-(11+A,20+B)
570 PSET(7+A,14+B):PSET(14+A,14+B):PSET(9+A,17+B):PSET(12+A,17+B):PSET(10+A,18+B
):PSET(11+A,18+B)
580 LOCATE X*4,Y*3-1:PRINT FNN$(P(X,Y)+1):SOUND 60,0:SOUND 62,0:RETURN
590 A=X:B=Y:FOR X=1 TO L:GOSUB 610:NEXT X
600 X=A:FOR Y=1 TO L:GOSUB 610:NEXT Y:Y=B:RETURN
610 FOR II=-1 TO 1:LOCATE X*4-3,Y*3+II:PRINT C$(P(X,Y));:NEXT II:LOCATE X*4,Y*3-
1:PRINT FNN$(P(X,Y)+1):RETURN
620 LOCATE X*4,Y*3-1:PRINT FNN$(P(X,Y)+1):RETURN
630 ' --- MOVE DWARFS ---
640 E=0
650 FOR X=1 TO L:FOR Y=1 TO L
660 IF P(X,Y)=0 THEN E=E+1:EX(E)=X:EY(E)=Y
670 NEXT Y:NEXT X
680 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO E
690 X=EX(I):Y=EY(I)
700 A=RND:IF A>.75 THEN 740 ELSE IF A>.5 THEN 730 ELSE IF A>.25 THEN 720
710 IF P(X-1,Y)<>0 AND EX(I)>1 THEN X=EX(I):EX(I)=EX(I)-1:GOTO 750 ELSE 760
720 IF P(X+1,Y)<>0 AND EX(I)<L THEN X=EX(I):EX(I)=EX(I)+1:GOTO 750 ELSE 760
730 IF P(X,Y-1)<>0 AND EY(I)>1 THEN Y=EY(I):EY(I)=EY(I)-1:GOTO 750 ELSE 760
740 IF P(X,Y+1)<>0 AND EY(I)<L THEN Y=EY(I):EY(I)=EY(I)+1:GOTO 750 ELSE 760
750 P(X,Y)=1:GOSUB 610:X=EX(I):Y=EY(I):Z=P(X,Y):P(X,Y)=0:GOSUB 610
760 NEXT I:NEXT J:RETURN
770 ' --- SUCSESS ---
780 IF P(1,1)=1 AND M=2 THEN 340
790 FOR X=1 TO L:FOR Y=1 TO L
800 IF P(X,Y)<>P(1,1) THEN 340
810 NEXT Y:NEXT X:GOSUB 960
820 LOCATE 30,18:PRINT" Again":LOCATE 31,19:PRINT" (y)"
830 LOCATE 33,20:IN$=INPUT$(1):IF IN$="y" OR IN$="Y" THEN 140
840 LOCATE 0,0:COLOR 7:END
850 ' --- LOAD DATA ---
860 OPEN"DWARFS.DAT" FOR INPUT AS #1
870 INPUT#1,L,M
880 FOR Y=1 TO L:FOR X=1 TO L:INPUT#1,P(X,Y):NEXT X:NEXT Y
890 CLOSE:RETURN
900 ' --- SAVE DATA ---
910 OPEN"DWARFS.DAT" FOR OUTPUT AS #1
920 WRITE#1,L,M
930 FOR Y=1 TO L:FOR X=1 TO L:WRITE#1,P(X,Y):NEXT X:NEXT Y
940 CLOSE:RETURN
950 ' --- SOUND ---
960 RESTORE 990:FOR I=0 TO 15:READ A:SOUND A,12:NEXT I:RETURN
970 ' --- DATA ---
980 DATA Bluemy,Reddy,Violet,Greeny,Skyer,Yellow,Whity
990 DATA 43,45,43,41,40,41,43,40,38,36,38,41,40,38,36,36
```

評…読者の意見はすなおに聞きたいけど…(編)



by 笠高の美術部の星

★最初P6って聞いたとき6Pチーズのまちがいだと思ってしまった。ああ，ふ6Pですぐくがほしい!!(北海道札幌市・**井上聡一郎12才**)……**【編**：ディスクがあるとほんと便利ですよ！**影**：デスクはきらいだ!!**編集長**：??**】**



PASOPIA 7用

ATTACKER-II

諸星　旦

ストーリー

昨年の10月号から始まった帝国軍との戦闘は激しくなる一方で，ＡＴＴＡＣＫＥＲ３機が，敵の地下要塞の突入に成功した。この３機のＡＴＴＡＣＫＥＲで，可能な限り敵の基地を破壊するのだ。では，諸君の健闘を祈る。

あそびかた

というような，よくあるストーリーで再び戦闘にまきこまれてしまいました。ＡＴＴＡＣＫＥＲの操縦法は前作のとおり，2でＤＯＷＮ，8でＵＰ，あとは4，6，ＳＰＡＣＥです。

今回は左にスクロールする敵の地下基地を，対空砲火をかわしながら破壊しなければならないのですが，ある部分は新建材（バキュラではありません）で作られているため，破壊できません。さあ，あなたはどこまで生き残れるでしょうか？

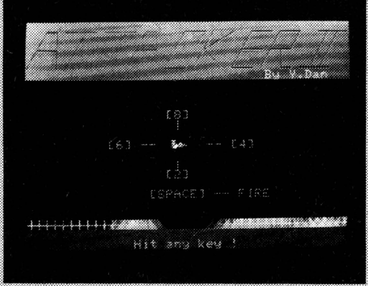
プログラムについて

このプログラムのメインは，上と左のスクロールです。上スクロールはＢＩＯＳルーチンにあるので楽なのですが，左スクロールはたいへんでした。ループを使えばフル・スクロールもできるのですが，必要がなかったので今回は省きました。他に，アトリビュート・エリアがよくわからなかったため，１色しか使えないという欠点もあります。ＭＡＰの最後で，ちょっと遊んでみたのですが，正攻法でここまできたら大したもんだと思います。

ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲの後，ＭＡＰ書き換えにYキーを押すと，そのままの画面で止まりますから，しばらく待ってください。バグではありません。

●参考

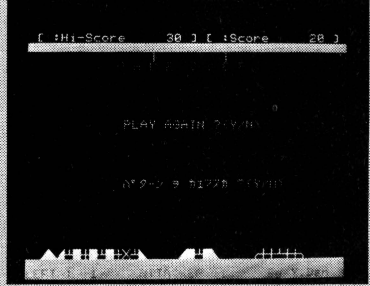
Oh！　PASOPIA 創刊号
「画面転送ルーチン」64ページ



《写真１》前作にひきつづいて，敵の地下基地へ突入！



《写真２》今回は横スクロールのゲームでした



《写真３》おしまい

★おーい！冬休みの宿題まだやってないぞ。影さん手伝ってくれ〜。（石川県河北郡・**深沢宏希14才**）……**【影：**ふふ，こういう便りは掲載をおくらせた方がおもしろいんだよね。ダメダメー!!　自分でやんなさいよー!!**】**

ATTACKER-IIのプログラム・リスト

```
10 CLS 3:WIDTH 40:SCREEN 0:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8:DEFINT A-Z:CLEAR ,&HC0FF
20 RANDOMIZE(TIME/5):FOR I=0 TO 3:COLOR=(I,I):NEXT:DIM AT(50),A$(10)
30 A$(1)="▲":A$(2)="▲":A$(3)="▲┴▲":A$(4)="┼┼┼┼┼":A$(5)="◢┴█┼█┴█┼█┴◣"
40 GOSUB 580:FOR I=6 TO 10:A$(I)="     ":NEXT:POKE &HE000,32
50 WHILE CO<1500:A=INT(RND(1)*10)+1:FOR I=1 TO LEN(A$(A)):CO=CO+1
60 POKE &HE000+CO,ASC(MID$(A$(A),I,1)):NEXT:WEND
70 RESTORE 710:READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$):CO=CO+1
80 POKE &HE000+CO,ASC(MID$(A$,I,1))-1:NEXT:POKE &HDFFF+CO+1,0:CO=0
90 SC=0:AT=3:W1=&HC100:W2=&HC13A:GOSUB 730:COLOR 7
100 PRINT USING" [ :Hi-Score ###### ] [ :Score ###### ]";HS;SC
110 LINE(0,8)-(319,15),2,BF:COLOR 6:LOCATE 14,24:PRINT"ATTACKER II";
120 LINE(0,184)-(319,199),2,BF:COLOR 1:LOCATE 30,24:PRINT"By Y.Dan";
130 COLOR=(0,0):COLOR=(1,1):COLOR=(2,2):COLOR=(3,12,13)
140 LOCATE 0,24:COLOR 4:PRINT"LEFT : ";AT;
150 LOCATE 0,2:FOR I=0 TO 20:PRINT SPACE$(40);:NEXT
160 POKE &HDFFE,0:POKE &HDFFF,&HE0:X=10:Y=15:SH=0:PUT(X*8,Y*8),AT
170 LOCATE 14,22:COLOR 5:PRINT"ATTACKER ,GO !!";:FOR I=0 TO 999:NEXT
180 '  Main
190 LOCATE 0,22:PRINT CHR$(255);:CALL W1:PLAY"s6m10130o5deg","s4m10113o4cea"
200 CALL W2:COLOR 6:FOR I=1 TO RND(1)*7:X1=RND(1)*39:D=SCREEN(X1,22)
210 IF(D<>32)*(D<>240)THEN LOCATE X1,21:PRINT"|";
220 NEXT:GOSUB 290:A=STICK(0)
230 X1=X-(X>2)*(A=7)+(X<37)*(A=3):Y1=Y-(Y>2)*(A=1)+(Y<20)*(A=5)
240 PUT(X*8,Y*8),AT:X=X1:Y=Y1:PUT(X*8,Y*8),AT
250 A=STRIG(0):IF(A=-1)*(SH=0)THEN SH=1:XS=X:YS=Y+1:GOSUB 390
260 IF SH>0 THEN GOSUB 390
270 GOSUB 290:GOTO 190
280 ' Screen
290 D0=SCREEN(X,Y):D1=SCREEN(X+1,Y)
300 D=-(D0=150)-(D1=150):IF D=0 THEN RETURN
310 NOISE"s2m20018ddde","s4m5018o2fffe"
320 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 3:COLOR=(J,RND(1)*6,RND(1)*6):NEXT:NEXT
330 PUT(X*8,Y*8),AT:FOR I=0 TO 2000:NEXT
340 IF SH=1 THEN LINE(XS*8+4,YS*8)-(XS*8+4,YS*8+7),0
350 AT=AT-1:IF AT=0 THEN RETURN 470 ELSE RETURN 130
360 ' Score
370 LOCATE 31,0:COLOR 5:PRINT USING"######";SC;:RETURN
380 ' Beam
390 LINE(XS*8+4,YS*8)-(XS*8+4,YS*8+7),0:IF YS=22 THEN 410
400 YS=YS+1:LINE(XS*8+4,YS*8)-(XS*8+4,YS*8+7),3:RETURN
410 D=SCREEN(XS,YS):S=-((D=228)+(D=229))*10-(D=135)*20-(D=144)*30:SC=SC+S
420 GOSUB 370:ON S/10+1 GOTO 450,430,430,430
430 NOISE"s4m50o5118dde","s1m45118o3ccd"
440 FOR I=0 TO 9:LOCATE XS,YS:COLOR 6:PRINT"*";:COLOR 2:PRINT CHR$(29)"X";:NEXT
450 SH=0:RETURN
460 ' Game Over
470 COLOR=(0,0):LOCATE 11,21:COLOR 2:PRINT"G A M E   O V E R !!";:COLOR 4
480 FOR I=0 TO 5:CALL W2:SOUND 65,1:NEXT:LOCATE 12,21:PRINT"PLAY AGAIN ?(Y/N)";
490 FOR I=0 TO 5:CALL W2:SOUND 65,1:NEXT:IF SC>HS THEN HS=SC
500 A$=INKEY$:A=(A$="Y")+(A$="y")-(A$="N")-(A$="n")
510 IF A=-1 THEN 520 ELSE IF A=1 THEN 560 ELSE 500
520 LOCATE 11,21:PRINT" ﾊﾟﾀｰﾝ ｦ ｶｴﾏｽｶ ?(Y/N)";
530 FOR I=0 TO 5:CALL W2:SOUND 60,2:NEXT:COLOR 3
540 A$=INKEY$:A=(A$="Y")+(A$="y")-(A$="N")-(A$="n")
550 IF A=-1 THEN 50 ELSE IF A=1 THEN 90 ELSE 540
560 FOR I=1 TO 20:CALL W1:NEXT:END
570 ' Data
580 COLOR 5:LOCATE 12,5:PRINT"Now,making a map.";:COLOR 2
590 LOCATE 12,11:PRINT"ﾀｸｻﾝ ﾏｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ !!";:SCREEN ,,,,1
600 FOR Y=0 TO 6:READ C$:FOR I=1 TO LEN(C$):PSET(I,Y),VAL(MID$(C$,I,1))
610 NEXT:NEXT:GET(1,0)-(16,6),AT:SCREEN ,,,,0
620 FOR I=0 TO 68:READ C$:C=VAL("&H"+C$):SUM=SUM+C:POKE &HC100+I,C:NEXT
630 IF SUM<>&H1DDC THEN COLOR 2:PRINT"Sum Error ";:BEEP:STOP ELSE RETURN
640 DATA 3333300000000000,0011000000000000,0111100033300000,0111111111111100
650 DATA 2213333111111133,2213311111110000,0033330000000000
660 DATA E5,C5,D5,3E,06,D3,3C,3E,44,D3,0C,3E,03,D3,0F,21
670 DATA 88,9B,11,80,9B,01,38,01,ED,B0,2A,FE,DF,7E,FE,00
680 DATA 20,06,21,00,E0,22,FE,DF,32,B8,9C,23,22,FE,DF,3E
690 DATA 02,D3,0F,AF,D3,3C,D1,C1,E1,C9,0E,2E,B0,16,02,1E
700 DATA 15,CD,05,00,C9
710 DATA ¬DPOHSBUVMBUJPOT""┴UIJT┴HBNF┴JT┴QSPHSBNFE┴CZ┴ZPTIJP┴EBO/┴IVSSTI┴GPS┴QBT
PQJB8"\
720 ' Title ; ATTACKER II  By Yoshio Dan 1983年12月18日 No.3
730 CLS:LINE(0,16)-(319,63),1,BF:POKE &HDFFE,0:POKE &HDFFF,&HE0
740 COLOR=(0,0):COLOR=(1,1):COLOR=(2,2):COLOR=(3,12,13)
750 DRAW"c2bm1,54m+20,-30m+10,+0m+0,+30bm+0,-15m-20,+0
760 DRAW"bm+28,+15m+20,-30bm-20,+0m+30,+0bm-10,+30
770 DRAW"bm+18,+0 m+20,-30bm-20,+0m+30,+0bm-10,+30
780 DRAW"m+20,-30m+10,+0m+0,+30bm+0,-15m-20,+0
790 DRAW"bm+55,+5m-7,+10m-20,+0m+20,-30m+20,+0m-7,+10
800 DRAW"bm+15,-10m-20,+30bm+40,-30m-30,+15m+20,+15
810 DRAW"bm+28,+0m-20,+0m+20,-30m+20,+0bm-30,+15m+20,+0
820 DRAW"bm-2,+15m+20,-30m+20,+0m-10,+15m-20,+0bm+10,+0m+0,+15m+10,+0
830 DRAW"bm+8,+0m+30,+0bm-10,+0m+20,-30bm+10,+0m-30,+0bm+10,+0m-20,+30
840 LOCATE 29,7:COLOR 7:PRINT"By Y.Dan";:LINE(0,184)-(319,199),2,BF
850 COLOR 4:LOCATE 17,11:PRINT"[8]";:LOCATE 18,12:PRINT"|";
860 LOCATE 10,14:PRINT"[6] --        -- [4]";:LOCATE 18,16:PRINT"|";
870 LOCATE 17,17:PRINT"[2]";:LOCATE 15,19:PRINT"[SPACE] -- FIRE";
880 PUT(142,112),AT:COLOR 6:LOCATE 13,24:PRINT"Hit any key !";
890 LOCATE 0,22:PRINT CHR$(255):CALL W1:FOR I=0 TO 100:NEXT
900 IF INKEY$<>"" THEN CLS:RETURN ELSE 890
```

CHECKER FLAG

影：ゲームもシリーズ化になると，とてもおもしろいな。

編：そうだね，１人のプログラマーのテクニックだけでなく，ストーリーの楽しみも十分に味わえますし。

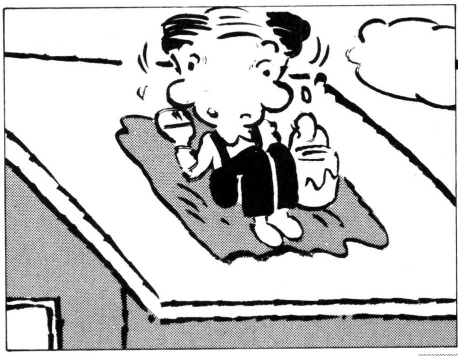
編集長：このアイデアは，ベーマガみたいに短かいプログラムがメインの雑誌にはうってつけだね。みなさん，待ってますよ！

♥

♥

★FM－7のロード中にFMラジオを102MHzにすると，プログラム音が聞こえるよ。(山口県厚狭郡・**影さんのかくし子**)……【**編**：これはよくあることなんですよ。もれてるんですねデータが。**影**：おもらしはダメ!?】

PC-6001/mkII/6601(Nベーシック)用



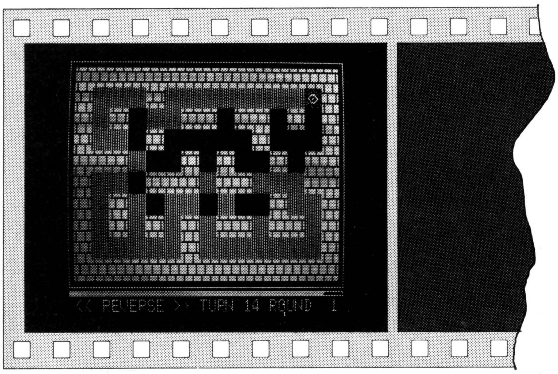
REVERSE

新国　洋

カーソル・キーを使って，色を塗ればよいという簡単なゲームですが，塗った所を通るともとにもどってしまいます。全部塗ってしまうと，つぎの面へ行けます。

PLAY

画面の下のほうにTURNと表示されているのは，いま来た方向へ逆もどりしてもよい回数です。TIMEかTURNが0になると，ゲーム・エンドです。はじめは難かしそうに見えますが，ちょっと考えればできると思います。



《写真1》ひとふで描きのテクニックで挑戦！

入力について

ページは2にしてください。入力が終わったら，必ずセーブしてください。RUNしていつまでたっても何も表示されない時は，[F1]を押してください。

CHECKER FLAG

編：これ，おもしろいですよ！　ただのペイント・ゲームかと思ったら，頭を使わないとできないんですね。

Dr.D：グッド・プログラム！　1ページでしか紹介できなかったのが，残念なくらいだ。

REVERSEのプログラム・リスト

```
100 KEY1,"GOTO800"+CHR$(13):OUT&H93,2:E=&HD000:FORA=0TO417
110 READA$:POKEE+A,VAL("&H"+A$):NEXT:OUT&H93,3:H=E+A+6
120 R=1:S=.16:SCREEN4,2,2:CONSOLE,,,0
130 B$=RIGHT$(STR$(R),2):CLS:POKEH,R-INT(R/3)*3:A$=" ROUND "+B$
140 GOSUB260:T=INT(11-R/3)*2:IFT<6THENT=6:IFS<.8THENS=S+.04
150 LINE(3,3)-(252,172),,B:LINE(3,175)-(252,178),,B:LOCATE1,15
160 PRINT"<< REVERSE >> TURN "RIGHT$(STR$(T),2)" ROUND "B$;
170 EXECE:FORA=3TO252STEPS:LINE(A,176)-(A,177):EXEC&HD071
180 IFPEEK(H+1)=73THENA$="VERY  GOOD":GOSUB250:R=R+1:GOTO130
190 IFPEEK(H+2)=0THENNEXT:GOTO220
200 T=T-1:LINE(160,181)-(176,190),0,BF:LOCATE20+(T>9),15:PRINTT;
210 IFT>0THENNEXT
220 A$="GAME  OVER":GOSUB250
230 IFSTRIG(0)=0THEN230
240 GOTO120
250 LINE(78,103)-(175,123),0,BF
260 LINE(82,106)-(172,120),,B:LOCATE11,9:PRINTA$
270 PLAY"O5L8CEGCEGL2O6C":FORA=1TO999:NEXT:RETURN
280 DATA21,69,D1,DD,21,AB,D1,3A
290 DATAA8,D1,01,13,00,FE,00,28
300 DATA04,3D,09,18,F8,06,08,AF
310 DATAF5,C6,08,10,FB,06,08,16
320 DATA46,F1,B2,32,29,D0,3E,04
330 DATACB,00,28,02,3E,02,DD,77
340 DATA00,DD,23,10,EA,23,0D,20
350 DATADC,21,52,00,11,AB,D1,19
360 DATA22,A2,D1,21,01,E3,0E,0A
370 DATA06,0F,1A,D5,C5,CD,E8,D0
380 DATAC1,D1,13,10,F5,D5,11,E2
390 DATA01,19,D1,0D,20,EA,21,0F
400 DATAED,22,A4,D1,3E,01,CD,E8
410 DATAD0,22,A6,D1,AF,32,A9,D1
420 DATAC9,AF,32,AA,D1,CD,61,10
430 DATA16,FF,01,00,FE,1E,F1,FE
440 DATA04,28,1B,01,FE,FF,1E,FF
450 DATAFE,20,28,12,14,01,00,02
460 DATA1E,0F,FE,08,28,08,01,02
470 DATA00,1E,01,FE,10,C0,2A,A2
480 DATAD1,19,7E,FE,02,C8,E5,2A
490 DATAA6,D1,09,ED,43,A6,D1,AF
500 DATABC,20,07,BD,20,04,3C,32
510 DATAAA,D1,E1,C5,37,3F,ED,52
520 DATA7E,E5,21,A9,D1,06,04,B8
530 DATA20,03,05,34,34,35,78,E1
540 DATA77,19,22,A2,D1,2A,A4,D1
550 DATACD,E8,D0,C1,2B,2B,09,22
560 DATAA4,D1,CD,CD,1B,3E,01,00
570 DATA06,04,11,20,00,B8,28,20
580 DATA05,B8,28,1F,05,DD,21,29
590 DATAD1,B8,28,02,DD,19,E5,0E
600 DATA10,DD,7E,00,77,DD,23,19
610 DATA0D,20,F6,E1,23,10,EF,C9
620 DATAAF,18,02,3E,55,06,10,E5
630 DATAE5,DD,E1,DD,77,00,DD,77
640 DATA01,DD,19,10,F6,E1,23,23
650 DATAC9,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB
660 DATAFB,FB,FB,FB,00,DF,DF,DF
670 DATADF,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB
680 DATAFB,FB,FB,FB,00,DF,DF,DF
690 DATADF,00,10,02,48,13,07,0C
700 DATA59,19,0C,27,13,40,0A,01
710 DATA00,00,80,50,02,C8,E4,30
720 DATA98,9A,30,E0,C8,12,40,08
730 DATA00,FF,FF,11,06,A8,EC,54
740 DATA5A,2A,31,11,68,88,DD,55
750 DATA82,23,FF,FF,FF,FF,10,06
760 DATA8D,AC,41,1E,29,71,D8,E8
770 DATA04,D5,6D,82,03,FF,FF,FF
780 DATAFF,04,06,A2,AC,54,5E,2E
790 DATA31,45,68,20,CA,95,C4,63
800 DATAFF,FF:OUT&H93,3
```

★なぜ影のイラストにはサングラスをかけているのが多いのか？（静岡県榛原郡・**西谷正志11才**）……【**編**：なぞの人物だからです。**影**：まるで月光仮面みたいだね。**編**：ふる〜い!!**影**：オジサンはね……。**編**：もうダメだ！】



PC-6001/mkⅡ/6601(32K・2ページ)用

月夜のきつね

水谷　嘉宏

●ものがたり

ここはモンキー村です。月のある晩にキツネが出て田畑を荒すので，これを退治してください。栗の木にのぼり，木の下に出てくるキツネをめがけて栗の実を落とします。

月が次第に傾き，右手にある屋根のむこうに沈むと(暗くて見えなくなるので)ゲームは終わりです。それまでになん匹やっつけられるか，まずは20匹が目標。

「栗の実に当たったぐらいでキツネが死ぬわけはない！」などと言わないでください。これは「お話」ですから。

●プログラムについて

① キツネについては，途中で右に動くとき頭を右向きにするとか，足を動かしたほうがおもしろいとも思いましたが，その場合キツネのパターンが4種類に増えてしまい，座標の数えかたを変えてプログラムも長くなるので，やむなくキツネ君にはバックギヤでお願いしました。

② カーソル・キーによる移動は，これまで私の場合 ON　STICK(0)　GOTO……，(8方向)，……とやっていましたが，そのあとの8行がどうもクドイ感じがしました。そこで今回は，

(イ) まず90行でタテ，ヨコの増分(−1，0，1)をＤＩＭ　Ａ(8)，Ｂ(8)に入れておいて

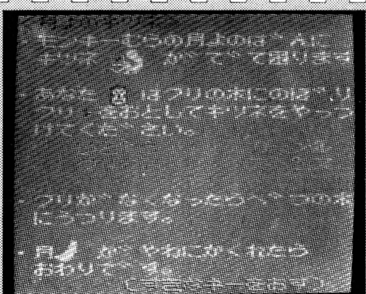
(ロ) 370〜380行でＵ＝ＳＴＩＣＫ(0)：Ａ＝Ａ＋Ａ(Ｕ)：Ｂ＝Ｂ＋Ｂ(Ｕ)として1行ですませ，同時に画面の端のチェックもやっています。スピードが改善したかどうか不明ですが，プログラムはスッキリしました。

③ なおＢＡＳＩＣのうち60〜110行はマシン語のＥＸＥＣの番地を変数にしたもの，1120〜1240行はキツネなどを「描く」ルーチンですから，入力は正しくやってください。そのあとのＤＡＴＡ文は，画面データにすぎません。

CHECKER FLAG

Dr.D：水谷さんの作品だな。いつも楽しみに待ってるんだ。なにがいいって，ゲームにほのぼのとしたふんい気が感じられるからな。

編：マイコンは，子供たちのためにだけあるんじゃないんですよネー。



《写真1》ゲームの説明



《写真2》さあ，木に登って栗を落としましょう



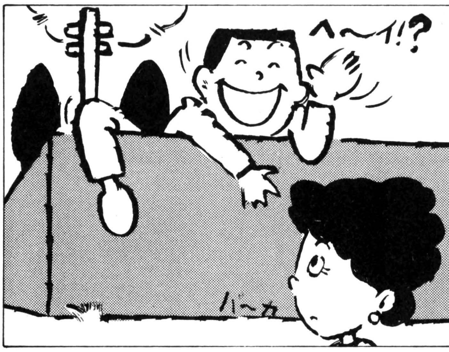
《写真3》ゲーム・エンド

★12月号「入力判定プログラム」が必要かどうか判定するプログラムが必要かどうか判定するプログラムはないの？(千葉県我孫子市・**佐渡純一15才**)……【**編**：ちとしつこいか。**影**：私なんかもう無限ループに……ウワー!!】

月夜のキツネのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM -----------
30 REM  月ﾖﾉｷﾂﾈ
40 REM -----------
50 REM
60 CLEAR100,&HB000:W=&HB000:V=&HE2
70 CLS:LOCATE5,5:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ・・・・・":RESTORE1130
80 FORI=WTO&HB17E:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:REMﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾑ
90 DIMG(10,8),A(8),B(8):RESTORE820:FORI=1TO8:READA(I),B(I):NEXT
100 XS=W:YS=W+1:XF=W+2:YF=W+3:XL=W+4:YL=W+5:XK=W+6:YK=W+7:XM=W+8:YM=W+9
110 KS=W+10:KF=W+23:KL=W+43:KK=W+56:KM=W+116:ES=W+78:EF=W+102
120 HS=0:PLAY"s0m600018","s0m600014":M1$="o6c4cdeeg4eeddc4r"
130 M2$="o4cgegegcr":M3$="e4efg4o7c4o6a4o7co6ag4"
140 M4$="cgcgacgo3g":M5$="o7c4c4o6b4g4aaaag4r":M6$="o4ecgcfcgo3g"
150 GOSUB980:POKEYF,V+22
160 REM<GAME・START1>
170 GOSUB640:IFS>HS THENHS=S
180 IFHS THEN LOCATE12,12:PRINT"HS"+CHR$(29);HS
190 S=0:M=64:N=28:GOSUB790
200 REM<GAME・START2>
210 T=16:E=0:GOSUB750
220 G=1:GOSUB630:F=12:POKEXF,2*F:EXECKF:GOSUB800
230 REM<ｸﾘｵﾁﾙ>
240 IFE=0THEN340
250 L=L+1:EXECKK:POKEYK,V+2*L:EXECKK:IFL<11THEN450
260 E=0:EXECKK:IFK<>FTHEN280
270 PLAY"o2c":GOSUB320:S=S+1:G=1:F=12:GOSUB630
280 T=T-1:IFT>0THEN450
290 LOCATE0,0:PRINT"ｹﾞﾝｻﾞｲ";S;"ﾋｷ・・":LOCATE8,1:PRINT"ﾂｷﾞﾍ!";
300 IFG(A,B)<2THEN EXEC ES:GOSUB320:GOTO210
310 POKEXL,2*A:POKEYL,V+2*B:EXECKL:GOSUB320:GOTO210
320 EXECEF:POKEXF,2*F+1:EXECEF:POKEXF,2*F+2:EXECEF:RETURN
330 REM<ｻﾙｲﾄﾞｳ>
340 IFSTRIG(0)=0THEN370
350 IFG(A,B+1)<>4THEN450
360 E=1:K=A:L=B+1:G(K,L)=5:POKEXK,2*K:POKEYK,V+2*L:GOTO450
370 C=A:D=B:U=STICK(0):IFU=0THEN450
380 A=A+A(U):A=A-(A<0)+(A>10):B=B+B(U):B=B-(B<0)+(B>8)
390 IFG(A,B)=1ORG(A,B)=5THEN410
400 A=C:B=D:GOTO450
410 IFG(C,D)<2THEN EXEC ES:GOTO430
420 POKEXL,2*C:POKEYL,V+2*D:EXECKL
430 POKEXS,2*A:POKEYS,V+2*B:EXECKS
440 REM<ｷﾂﾈｲﾄﾞｳ>
450 ONG GOTO460,520,540
460 IF F THEN490
470 EXECEF:POKEXF,1:EXECEF:POKEXF,2:EXECEF:GOSUB630
480 F=12:POKEXF,2*F:EXECKF
490 POKEXF,2*F-1:EXECKF:F=F-1:H=H-1:POKEXF,2*F:EXECKF
500 IFH=0THENH=6:G=2
510 GOTO240
520 EXECEF:POKEXF,2*F+1:EXECKF:F=F+1:H=H-1:EXECEF:POKEXF,2*F:EXECKF
530 G=G-(H=0):GOTO240
540 POKEXF,2*F-1:EXECKF:F=F-1:POKEXF,2*F:EXECKF
550 IFFTHEN240
560 N=N+32:GOSUB790:M=M-1:IFMTHENG=1:GOTO240
570 PLAY"o5g64f64e64d64c64":LOCATE0,0:PRINT"*GAMEOVER";S;"ﾋｷ"
580 LOCATE10,1:PRINT"ﾔｯﾂｹ":LOCATE10,2:PRINT"ﾏｼﾀ!!";
590 LOCATE0,12:PRINT"Replay(y/n)?"
600 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN170
610 IFA$="n"THENLOCATE0,13:PRINT"ﾃﾞﾊｻﾖｳﾅﾗ・・・";:FORI=0TO1000:NEXT:END
620 GOTO600
630 H=INT(RND(1)*3)+6:RETURN
640 REM<ｼｮｷｶﾞﾒﾝ>
650 SCREEN3,2,2:CLS
660 RESTORE840:FORJ=0TO8:FORI=0TO10:READG(I,J):IFG(I,J)<3THEN680
670 POKEXL,2*I:POKEYL,V+2*J:EXECKL
680 NEXTI,J
690 READR:IFR=9THEN730
700 READI,J,P,Q:LINE(I,J)-(P,Q),R
710 READI,J:IFI=999THENREADP,Q:PAINT(P,Q),R,R:GOTO690
720 LINE-(I,J),R:GOTO710
730 LINE(224,114)-(240,122),2,BF:RETURN
740 REM<ｸﾘｶｴｼｶﾞﾒﾝ>
750 FORK=0TO T-1
760 I=INT(RND(1)*11):J=INT(RND(1)*8)+1:IFG(I,J)<5THEN760
770 G(I,J)=4:POKEXK,2*I:POKEYK,V+2*J:EXECKK:NEXTK
780 A=5:B=4:POKEXS,2*A:POKEYS,V+2*B:EXECKS:RETURN
790 I=INT(N/256):POKEXM,N-256*I:POKEYM,V+I:EXECKM:RETURN
800 LINE(0,0)-(111,15),1,BF:LINE(112,0)-(207,31),1,BF:RETURN
810 REM<stick(0)ﾃﾞｰﾀ>
820 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
830 REM<ﾎﾉﾊﾉﾃﾞｰﾀ>
840 DATA0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,5,5,5,5,1,1,0,0,0,1,5,5,5
850 DATA5,5,5,5,0,0,0,5,5,5,5,5,5,5,1,0,0,1,5,5,5,5,1,5,5,5,0
860 DATA1,5,5,5,5,5,2,2,2,5,1,5,5,5,5,2,2,2,2,3,5,5,5,5,5,5,3
870 DATA3,2,2,3,5,5,5,0,5,5,0,0,2,2,3,5,5,0
880 REM<ﾐｷﾉﾃﾞｰﾀ>
890 DATA3,80,172,88,108,56,104,58,100,90,100,92,80,120,88
900 DATA120,92,100,90,100,172,80,172,999,0,96,88
910 REM<ｸｻﾉﾃﾞｰﾀ>
920 DATA3,224,191,255,191,255,160,244,184,240,168,236,176
930 DATA232,160,224,191,999,0,240,188
940 REM<ｲｴﾉﾃﾞｰﾀ>
950 DATA3,247,65,216,65,216,72,200,112,208,112,208,136,255,136
960 DATA255,92,247,72,247,65,999,0,218,68,9
970 REM<ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝ>
980 SCREEN3,2,2:COLOR4:CLS:CONSOLE,,,0
990 PRINT"<月ﾖﾉｷﾂﾈ>":COLOR2
1000 PRINT"・ﾓﾝｷｰﾑﾗﾉ月ﾖﾉﾊﾞﾝﾆ  ｷﾂﾈ  ｶﾞﾃﾞﾃ日"+CHR$(29)+"ﾎﾘﾏｽ"
1010 POKEXF,9:POKEYF,&HE5:EXECKF:POKEXS,9:POKEYS,&HE8:EXECKS
1020 PRINT"・ｱﾅﾀ  ﾊｸﾘﾉﾎﾆﾉﾎﾞﾘ ｸﾘ ｦｵﾄｼﾃｷﾂﾈｦﾔｯﾂ ｹﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1030 POKEXK,6:POKEYK,&HE9:EXECKK
1040 COLOR3:PRINT"   ｲﾄﾞｳ・・・・ｶｰｿﾙ    ｸﾘｦｵﾄｽ・・ｽﾍﾟ"+CHR$(29)+"_ｽ":PRINT
1050 COLOR2:PRINT"・ｸﾘｶﾞﾅｸﾅｯﾀﾗﾍﾞﾂﾉﾎ_ﾆｳﾂﾘﾏｽ ":RINT"
1060 PRINT"・月 ｶﾞﾔﾈﾆｶｸﾚﾀﾗ   ｵﾜﾘﾃﾞｽ｡":POKEXM,4:POKEYM,&HF5:EXECKM
1070 COLOR3:PRINT"     (ｽｷﾅｷｰｦｵｽ)";:COLOR2
1080 PLAYM1$,M2$:PLAYM3$,M4$:PLAYM5$,M6$:PLAYM1$,M2$
1090 IFINKEY$=""THEN1090
1100 RETURN
1110 REM<ﾏｼﾝｺﾞﾃﾞｰﾀ>
1120 REM<ｷｬﾗｸﾀputﾙｰﾁﾝ>
1130 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,CD,B4,B0,2A,00,B0
1140 DATA11,BF,B0,CD,93,B0,C9,3E,04,32,97,B0,3E,10,32,99
1150 DATAB0,2A,02,B0,11,DF,B0,CD,93,B0,C9,CD,B4,B0,2A,04
1160 DATAB0,11,1F,B1,CD,93,B0,C9,CD,B4,B0,2A,06,B0,11,3F
1170 DATAB1,3E,AE,32,9B,B0,CD,93,B0,AF,32,9B,B0,C9,2A,00
1180 DATAB0,11,20,00,0E,02,AF,06,10,77,19,10,FC,0D,C8,2A
1190 DATA00,B0,23,C3,57,B0,2A,02,B0,11,20,00,AF,06,10,77
1200 DATA19,10,FC,C9,11,5F,B1,2A,08,B0,0E,10,06,02,1A,77
1210 DATA23,13,10,FA,C5,01,1E,00,09,C1,7C,FE,EA,C8,0D,C2
1220 DATA7C,B0,C9,22,B2,B0,0E,00,06,00,1A,00,77,13,C5,01
1230 DATA20,00,09,C1,10,F4,2A,B2,B0,23,22,B2,B0,0D,C2,98
1240 DATAB0,C9,00,00,3E,02,32,97,B0,3E,10,32,99,B0,C9
1250 REM<ｻﾙﾃﾞｰﾀ>
1260 DATA0F,3F,F7,D5,DD,D5,F7,F7,D7,D5,DF,D5,F5,3F,00,00,C0
1270 DATAF0,7C,5C,DC,5C,7C,7C,5C,5C,DC,5C,7C,F0,00,00
1280 REM<ｷﾂﾈﾃﾞｰﾀ>
1290 DATA00,00,00,80,80,80,A2,AA,AA,AA,99,AA,AA,2A,08,00,01
1300 DATA05,05,85,85,81,80,80,94,94,95,95,95,05,04,14,50
1310 DATA50,50,50,54,54,55,15,05,05,15,55,54,54,10,50,00
1320 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1330 REM<ﾎﾉﾊﾃﾞｰﾀ>
1340 DATA0A,AA,AA,AA,AA,AA,AA,0A,2A,AA,AA,AA,2A,0A,02,00,80
1350 DATAA0,A8,A8,A0,A0,A8,A8,A8,A8,A8,A8,A0,80,00,00
1360 REM<ｸﾘﾃﾞｰﾀ>
1370 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,03,0F,03,0F,03,00,00,00,00
1380 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,80,00,80,00,00,00,00
1390 REM<月ﾃﾞｰﾀ>
1400 DATA00,00,00,04,00,05,00,05,00,05,00,15,00,15,00,15,00
1410 DATA55,00,55,01,54,05,54,55,54,55,50,15,50,05,40
```


★買ったばかりのPC－6601に母の悪口を言わせて遊んでいた。翌日学校から帰ると僕のP66がなかった。（兵庫県相生市・**桂木　桂14才**）……【**編**：これを見てドキッとしてる人がきっといるぞ*!* **影**：ドキドキキッ*!!*】



PC-6001mkⅡ/6601用

ATTACK！知世

水谷　浩行

STORY

その男と知世は，はたからみていてもいじらしいくらい仲のよいカップルだった。そんなある日……。「うわ一寒い」「もっと俺にくっつけよ」「うん♡」というアベックによくある会話がかわされた。その時，少し離れた路地で１人の女が買いものかごをおどろきのあまり落としてしまった。

２人の関係を知らなかった知世の母だった。おりしも，寒さのため男が知世の肩を抱いたときだった……。母には，よっぽどショックだったとみえる。彼女は知世を全寮制の女子校に転校させてしまい，男との接触を絶とうとした。

男はくやしがったが，寮の監視はまるで要塞のようでどうにもならなかった。

「スパルタ？」「ああ，それに裏ではかなり汚いことをやってるらしいぜ」男の友人の佐川が，コーヒーを一口すすった。「汚ないことって？」のり出しそうなのをおさえて男はきいた。「全寮制でおまけに清純な女の子ばかりなのを利用して，ビデオとか本の撮影をしてるって，うちの社ではもっぱらのうわさだ」。

佐川はジャーナリストだ。「証拠をつかもうにも警備が鬼のようでどうにもならん。ガセは信用にかかわるからなあ」佐川が言い終わらぬうちに，男はコーヒー・カップをソーサーにたたきつけた。「お，おい」「金はここにおいとくぜ」男は外に飛び出した。

理性が危険だと訴えていたが，感情がそれをはねのけた。一もし，見つかったら？その時は！その時は！「け散らしてやる！」男は叫ぶとそびえるような壁を飛びこすべく突進して行った。

ゲームの説明

ほとんどゲーム自体は簡単なものですから頑張ってください。最初に知世ちゃんの絵が320×200ドットでグラフィックされますが，ゲームの進行には関係ないので省いてもいいですが，絵がないとやたらさびしいので残しておいてください。

キー操作は，最初へいをとびこえる時は，スペース・キーの押しぐあいによって飛びこせるかできないかを決めます。ろうかを１歩進むにもスペース・キーを押します。また，はじめに100のパワーがあり，もめごとがあると少しずつ減ってゆき，へりぐあいはゲーム中はわかりません（０になるとGAME　OVER）。

物置にいくと，みつからないように逃げまわらなくてはなりません。画面にたし算の式が出ますので，偶数と思えばカーソルの右，奇数と思えばカーソルの左を押してください。もたついたり，まちがえたりするとミスになり，懐中電燈の光がのびます。３回ミスるとどうなるかはお楽しみ。そのうち相手はあきらめて出ていきます。

また，ろうかで相手となぐりあうところがあります。画面に大か小かの字と数字が出ますので，大ならその数字より大きい数字のキーをたたき，小なら小さい数字をたたいて相手をなぐってください。相手がダウンすると先に進め，こっちのパワーがなくなると……，どうにかなるわけです。その他は，声と画面の指示にしたがってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：シミュレーション・ゲームだな。こういうゲームは，プログラムよりもストーリーのおもしろさがポイントになる。まあ，やってみて楽しければ，それでいいんじゃないか。

編：推理小説作家の気分で作ったらどう？

★P.89とP.90の間に一万円札をはさんでおいたよ。（群馬県前橋市・**落合　信16才**）……【**影**：なんやねん，この手紙は！なにいってるかさっぱりわからん！**編集長**：おいおい，なにやってんだ影くん！**影**：べ，べつに……。】

```
1 REM************************
2 REM* ATACK!ともよ          *
3 REM* by H.Mizutani         *
4 REM* for PC6001mk2/6601 *
5 REM************************
10 F=16:P=1:C=16:W=100:M$="大":R=1
20 H$(1)="大":H$(2)="小":M=2:DA=0:NN=48
30 SCREEN4,2,2:CONSOLE,,,0:COLOR2,1,3:CL
S
40 REM **** ともよ の グラフィックス ***********
50 LINE(184,0)-(320,199),3,BF:LINE(224,2
5)-(231,19),1
60 FORI=1TO42:READX,Y
70 LINE-(X,Y),1:NEXT
80 DATA240,18,247,17,257,18,268,23,274,2
9,277,41,274,50,268,61
90 DATA267,48,264,57,264,50,260,56,260,4
6,256,55,255,47
100 DATA252,55,252,47,248,55,247,53,245,
55,243,54,243,47
110 DATA240,55,236,57,235,54,233,58,229,
57,228,61,229,75,218,65
120 DATA218,69,222,75,227,79,227,97,222,
89,219,89,211,68
130 DATA209,50,211,39,216,29,219,26,224,
25
140 PAINT(224,30),1,1
150 LINE(268,61)-(270,77),1
160 FORI=1TO9:READX,Y
170 LINE-(X,Y),1:NEXT
180 DATA269,86,265,94,258,95,251,94,250,
98,250,106,248,107,237
190 DATA105,227,98
200 FORI=1TO54:READX,Y
210 PSET(X,Y),1:NEXT
220 DATA240,60,245,60,246,60,244,61,245,
61,246,61,246,62,246,63
230 DATA246,64,243,64,244,64,245,64,244,
65,245,65,243,62,243,63
240 DATA244,62,244,63,241,59,242,59,243,
59,244,59,245,59
250 DATA261,59,260,60,261,60,262,60,263,
60,264,60,263,61,263
260 DATA62,262,61,262,62,262,63,262,64,2
61,63,261,64,260,61
270 DATA260,62,260,63,262,58,263,58,264,
59,266,60,242,55
280 DATA254,82,255,81,262,81,260,55,261,
55,262,56,263,56
290 DATA237,58,238,57
300 LINE(256,80)-(261,80),1:LINE(239,57)
-(246,56),1
310 LINE(227,97)-(236,118),1
320 FORI=1TO15:READX,Y
330 LINE-(X,Y),1:NEXT
340 DATA256,145,232,130,235,124,228,122,
223,100,211,104
350 DATA208,112,216,149,227,171,240,170,
257,163,253,158,253,149
360 DATA237,152,222,113
370 LINE(236,118)-(250,105),1
380 FORI=1TO14:READX,Y:LINE-(X,Y),1:NEXT

390 DATA257,109,256,145,264,124,259,119,
260,113,250,105,262,110
400 DATA267,129,267,114,281,107,284,119,
281,154,272,154,262,149
410 LINE(253,150)-(259,145),1:FORI=1TO4:
READX,Y:LINE-(X,Y),1:NEXT
420 DATA264,149,268,157,264,163,257,163
430 LINE(279,107)-(278,99),1:FORI=1TO7:R
EADX,Y:LINE-(X,Y),1:NEXT
440 DATA272,94,265,94,258,95,255,100,259
,107,267,106,270,113
450 LINE(223,100)-(227,97),1:PAINT(224,1
50),4,1:PAINT(232,120),4,1
460 PAINT(260,126),4,1:PAINT(262,118),4,
1:LINE(248,110)-(243,116),2
470 FORI=1TO7:READX,Y:LINE-(X,Y),2:NEXT
480 DATA243,120,247,118,248,110,255,112,
253,120,248,110,255,134
490 LINE(248,110)-(252,138),2:PAINT(252,
98),2,1:LINE(232,0)-(200,10),1
500 LINE-(200,187),1:LINE-(304,146),1:LI
NE-(304,0),1:LINE-(232,0),1
505 PAINT(267,110),2,1
510 PAINT(288,3),2,1:KANJI(8,5),4,"ATACK
!",679,552," GAME"
520 REM***ここからやっと GAME****************
530 LINE(8,170)-(144,170),2:LOCATE12,16:
COLOR2:PRINT"|"
540 LOCATE12,15:PRINT"|":LINE(144,120)-(
175,170),4,BF
550 LOCATE3,6:PRINT"SECT 1: しんにゅう"
560 LOCATE1,16:PRINT"大"
570 ST=STRIG(0):IFST=0THEN570
580 IFSTRIG(0)=0THEN600
590 R=R+INT(RND(1)*2)+1:GOTO580
600 IFR/3=INT(R/3)THEN620
610 GOSUB680:GOTO560
620 RESTORE660:FORI=1TO11:COLOR1:LOCATEP
,C:PRINTM$:PLAY"C64"
630 READP,C,M$:LOCATEP,C:COLOR2:PRINTM$
640 NEXT:TALK"M  +SEI +KO- +DA."
650 W=W-2:LINE(8,55)-(176,172),1,BF:GOTO
740
660 DATA2,16,"大",4,16,"大",6,16,"大",8,16,
"大",9,15,"ろ",10,14,"ろ"
670 DATA11,13,"ろ",12,13,"ろ",13,14,"ろ",14
,15,"大",15,16,"大"
680 P=1:C=16:RESTORE720:FORI=1TO9:COLOR1
:LOCATEP,C:PRINTM$:PLAY"C64"
690 READP,C,M$:LOCATEP,C:COLOR2:PRINTM$
700 NEXT:PLAY"D4":FORK=1TO300:NEXT:W=W-5
:IFW<0THEN2160
710 M$="大":RETURN
720 DATA2,16,"大",4,16,"大",6,16,"大",8,16,
"大",9,15,"ろ",10,14,"ろ"
730 DATA11,14,"大",12,15,"大",12,15,"|"
740 LOCATE3,6:COLOR4:PRINT"SECT 2: IN ろう
か":M=2:Q=0
750 LINE(16,150)-(152,150),2:LINE(16,170
)-(152,170),2
760 LOCATEM,F:COLOR 2:PRINT"大<"
770 IF STRIG(0)=0THEN770
780 LOCATEM,F:COLOR1:PRINT"大<":COLOR2:M=
M+1:LOCATEM,F:PRINT"大<"
790 Q=Q+1:PRINTCHR$(7):IFQ<>10THEN770
800 TALK"M  A'/MI +CI +GAMIQCUNIWAKARETE
RU.":COLOR3:LOCATEM+2,F
810 PRINT"[][][]":LINE(16,130)-(160,172)
,1,BF
820 LINE(60,110)-(80,125),2:LINE-(104,11
0),2:LINE(116,122)-(91,144),2
830 LINE-(91,180),2:LINE(52,130)-(73,144
),2:LINE-(40,144),2
840 LINE(40,165)-(73,165),2:LINE-(73,180
),2:LOCATE10,16:PRINT"大"
850 LOCATE15,10:PRINT"A":LOCATE6,11:PRIN
T"B":LOCATE5,15:PRINT"C"
860 TALK"M  E-BI-CI-/ +DORENISU +RU."
870 I$=INKEY$:IFI$=""THEN870
880 IFI$<>"A"ANDI$<>"B"ANDI$<>"C"THEN 87
0
890 LOCATE10,13:PRINTI$:LINE(24,50)-(152
,181),1,BF
900 J=INT(RND(1)*2)+1:IFI$="A"ANDJ=1THEN
570
910 IFI$="A"ANDJ=2THEN2290
920 IFI$="B"ANDJ=1THEN1040
930 IFI$="B"ANDJ=2THEN970
940 IFI$="C"ANDJ=1THEN2290
950 IFI$="C"ANDJ=2THEN1040
960 GOTO820
970 LOCATE3,6:PRINT"SECT 3: へやの中"
980 LINE(32,130)-(144,180),2,B
990 LOCATE5,17:PRINT"大<":COLOR3:LOCATE9,
17:PRINT"大┏┓大┏┓大┏┓"
```







《写真1》スタートです。ウマクへいをとびこえないといけません

《写真2》わかれ道です。どっちに行きますか？

《写真3》面を進むと，しだいにむずかしくなります

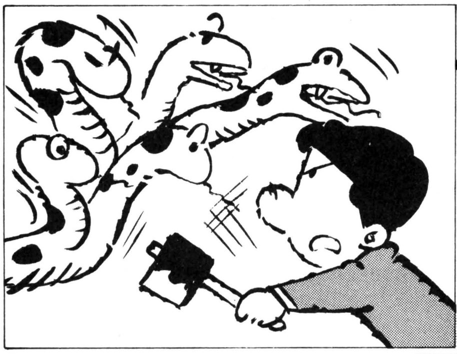
★友だちがベーマガを読んでて電柱にぶつかり，電柱にあやまっていた。(宮城県仙台市・加藤たけのこ10才)…
【編：よくありそうなギャグですね。しかし，これをまともにやってるとなると，影さんになります。注意！】

```
1000 TALK"F  +KYA'-?":TALK"M  SIMAQTA.":
TALK"M  ZYOSEI'TONOSIXSICUDA."
1010 TALK"M  SI +KASIANATAWA.":TALK"M  T
OMOYOTONOKAXKEIOHA +NASI."
1020 TALK"M  +KA NOZYONOHEYAO.":TALK"M
OSIETEMORAQTA."
1030 LINE(24,40)-(145,183),1,BF:GOTO1270

1040 LOCATE3,6:PRINT"SECT 3: きんこしつ"
1050 LINE(32,130)-(144,180),2,B
1060 COLOR2:LOCATE8,17:PRINT"大く 日 ┏━┓┏┫"

1070 TALK"M  NAXDA?":TALK"M  KI'XKOGAA K
E'Q +PANASIDA."
1080 LOCATE4,9:PRINT"金をとる････[S]":LOCATE
4,10:PRINT"へやをでる･･[G]"
1090 LOCATE3,11:PRINT"Push a key"
1100 U$=INKEY$:IFU$=""THEN1100
1110 IFU$="A"ORU$="B"ORU$="C"THEN1100
1120 O=INT(RND(1)*2)+1:IFO=1ANDU$="G"THE
N1180
1130 IFO=2ANDU$="G"THEN1210
1140 IFO=1ANDU$="S"THEN1230
1150 TALK"M  SOKO'NIIRUNOWADAREDA.":LOCA
TE7,17:COLOR4:PRINT"大"
1160 TALK"M  A +NO-SONO.":TALK"M  +URU'
SA'I/KEISACUOYOBE-."
1170 LINE(0,0)-(320,200),1,BF:GOTO2200
1180 LINE(24,120)-(145,185),1,BF:TALK"F
 KUSEMONO-?":TALK"M  SIMAQTA."
1190 LOCATE3,17:PRINT"＿＿＿＿大＿＿>大＿＿＿":TAL
K"M  DO'-SITA?"
1200 TALK"F  AYASIIOTOKOGA.":GOTO1160
1210 TALK"M  U'X/DOROBO-SINIKITAXDEWANAI
.":LINE(24,40)-(152,185),1,BF
1220 TALK"F  SABISIINA-.":TALK"M  A/TOMO
YOCYAXNOKOE.":GOTO1270
1230 TALK"M  NA-RUHODO/HOTOXDOGA.":TALK"
M  SEITOKARANOBOQSYU-BUCUDA."
1240 TALK"M  DO-RIDEBUYO-ZIXNAWAKEDA.":T
ALK"M  KUIMOXNOOKAGEDE."
1250 TALK"M  GEXKIGADETAZE.":W=W+60:LINE
(24,40)-(152,185),1,BF
1260 GOTO 1220
1270 COLOR4:LOCATE3,6:PRINT"SECT 4: さいかい
"
1280 LINE(32,150)-(144,150),2:LINE(32,17
0)-(144,170),2
1290 TALK"M  KOQCIDA.":FORI=1TO10
1300 COLOR1:LOCATEE,16:PRINT"ろ":COLOR2
1310 E=E+1:LOCATEE,16:PRINT"ろ";CHR$(7)
1320 NEXT:PLAY"E4":FORL=1TO300:NEXT
1330 LINE(24,120)-(144,170),1,BF
1340 LINE(32,130)-(144,170),2,B
1350 TALK"M  +TO' MO' YO' +CYAX.":TALK"F
 DA/DA'-RIX.":RESTORE1380
1360 FORI=1TO5:COLOR1:LOCATE5,16:PRINTY$
:COLOR3:READY$
1370 LOCATE5,16:PRINTY$:FORL=1TO100:NEXT
L:NEXT
1380 DATA"ろ      大┏┓","ろ    大 ┏┓","  ろ
 大  ┏┓"
1390 DATA"   ろ大  ┏┓","  ♥  ┏┓"
1400 TALK"M  AITAKAQTA.":TALK"F  WATASIM
OYOQSU*-."
1410 TALK"M  SA/MOUNAKUNA.":TALK"M  DAQS
YUCUSURUXDA +KOXNATOKO."
1420 TALK"F  U'X.":LINE(24,40)-(150,180)
,1,BF
1430 COLOR2:LOCATE3,6:PRINT"SECT 5:ろうか・ふ
たたひ゛"
1440 LINE(32,130)-(144,130):LINE(32,170)
-(144,170)
1450 PLAY"C64":LOCATE6,16:PRINT"大大<":TAL
K"F  +KYA'-?":COLOR4
1460 LOCATE9,16:PRINT".";CHR$(7):TALK"F
 NEZU' +MI'."
1470 TALK"M  +KORA-.":TALK"M  CI/MICUKAQ
TA.":LINE(24,40)-(150,170),1,BF
1480 LOCATE3,6:PRINT"SECT 6: ファイト":DM=0
1490 LINE(32,170)-(144,170),2:TALK"M  SY
A-NAI/YA +RU'KA."
1500 COLOR2:LOCATE7,16:PRINT"ッ 大  大"
1510 LOCATE5,12:PRINT"[マーク][すうじ゛]"
1520 BK=INT(RND(1)*8)+1:MT=INT(RND(1)*2)
+1:LOCATE13,13:PRINTBK:CHR$(7)
1530 LOCATE7,13:PRINTH$(MT):FORL=1TO200:
NEXT
1540 IN$=INKEY$:IN$=INKEY$
1550 IFIN$=""THEN1580
1560 IN=VAL(IN$):IFMT=1ANDIN>BKTHEN1610
1570 IFMT=2ANDIN<BKTHEN1610
1580 PLAY"C24":LOCATE10,16:PRINT"･-":W=W
-3:IFW<0THEN2160
1590 COLOR1:LOCATE7,13:PRINTH$(MT):LOCAT
E13,13:PRINTBK:LOCATE10,16
1600 PRINT".-":COLOR2:GOTO1520
1610 PLAY"E24":LOCATE10,16:PRINT"-'":W=W
-1:IFW<0THEN2160
1620 DM=DM+5:IFDM>=30THEN1650
1630 COLOR1:LOCATE7,13:PRINTH$(MT):LOCAT
E13,13:PRINTBK:LOCATE10,16
1640 PRINT"-'":COLOR2:GOTO1520
1650 LINE(80,160)-(104,169),1,BF
1660 COLOR3:LOCATE12,16:PRINT">-。":TALK"
M  +YAQ +TA'/ +KAQ TA'ZE."
1670 TALK"F  ARIGATO-.":TALK"M  IKU'ZE.
1680 LINE(24,30)-(175,180),1,BF
1690 LOCATE3,6:PRINT"SECT 7: エスケーフ゜"
1700 LINE(32,170)-(144,170),2
1710 TALK"M  +BAIKUDA/NOQTENIGEYO-."
1720 FORI=1TO16
1730 LOCATE7,16:COLOR2:PRINT"┌━>"
1740 PLAY"C24":COLOR1:LOCATE7,16:PRINT"┌
━>":COLOR3:LOCATE7,16
1750 PRINT"┌━>":NEXT
1760 PLAY"G1":FORL=1TO300:NEXT
1770 LINE(24,32)-(145,180),1,BF
1780 COLOR4:LOCATE3,6:PRINT"SECT 8:みなとで゛
"
1790 SOUND7,7:SOUND8,8
1800 COLOR2:LINE(72,150)-(160,180),3,BF
1810 LINE(8,175)-(71,180),2,BF
1820 LOCATE10,14:PRINT"大大 ┌━>":TALK"F  Y
AQTOHUTARININARETAWANE?"
1830 TALK"M  YO-YO-MISECU'KETEKURERUZYA-
X.":LOCATE16,14:PRINT"大大大"
1840 LOCATE4,9:PRINT"さあと゛うする?":LOCATE4,1
0:PRINT"パ゜ワーか゛また゛30いし゛ょうあり、"
1850 LOCATE4,11:PRINT"かつし゛しんか゛あれは゛[F]"
1860 LOCATE4,12:PRINT"のこってないとおもえは゛[E]"
1870 IK$=INKEY$:IFIK$=""THEN1870
1880 IFIK$<>"F"ANDIK$<>"E"THEN1870
1890 IFW>=30ANDIK$="F"THEN2000
1900 IFW<30ANDIK$="E"THEN2100
1910 TALK"M  KOSYAKUNA-/YAQTIMAE-."
1920 FORL=1TO20:LOCATE0,0:PRINTCHR$(7):N
EXT
1930 LINE(72,140)-(160,148),1,BF
1940 LOCATE10,14:PRINT"。-<  大大 大大┌━>"
1950 TALK"M  KANOZYOWAMORAQTEKUZE?"
1960 TALK"M  HIQHIQHIQHIHIHI.":TALK"F  +
KYA'-.":SOUND8,0
1970 LINE(0,0)-(320,200),1,BF:LOCATE5,11
:PRINT"このあと ともよか゛と゛うなったかは....."
1980 FORL=1TO900:NEXT:PRINTTAB(5)"いわないほう
か゛よいて゛しょう..."
1990 COLOR3:LOCATE10,15:PRINT"GAME OVER"
:FORL=1TO1000:NEXT:END
2000 TALK"M  TEME-RANA ME'XNA +YO-."
2010 FORL=1TO10:LOCATE0,0:PRINTCHR$(7):N
EXT
2020 LINE(72,140)-(160,148),1,BF
2030 TALK"M  YU/YURUSITE-."
2040 LOCATE10,14:PRINT"大大 ┌━> ≡ろ ろ"
2050 TALK"F  ANATAQTECUYO'INONE?"
2060 TALK"M  HAHA.":TALK"M  ORE'-NI KI'S
USITEMORAUZE?":TALK"F  A."
2070 SOUND8,0:COLOR2,3:CLS:LOCATE4,3:PRI
NT"このあとせいいをつくしたせっとくて゛"
2080 PRINTTAB(3)"あなたは ともよちゃんとのこうさいを":PRI
NTTAB(3)"みとめてもらいました"
2090 FORL=1TO300:NEXT:LOCATE10,7:PRINT"お
・わ・り":FORL=1TO1000:NEXT:END
2100 COLOR2,3:CLS:SOUND8,0
2110 LOCATE4,5:PRINT"ふ゛し゛に にけ゛ることにせいこう"
2120 PRINTTAB(3)"しかし たいりょくをつかいはたしたあなたは":
PRINTTAB(3)"しは゛らく にゅういん!!"
2130 PRINTTAB(3)"て゛もいいし゛ゃない!つきそいは....いわす
゛としれてますね"
2140 FORL=1TO300:NEXT:LOCATE10,9:PRINT"T
HE・END":FORL=1TO1000:NEXT
2150 END
2160 TALK"M  U/CIKARAGACUKITESIMAQTA."
2170 LINE(0,0)-(320,200),1,BF:LOCATE3,5:
COLOR2:PRINT"あなたは けいさつにつかまりました
2180 LOCATE10,7:PRINT"GAME OVER"
2190 FORL=1TO900:NEXT:END
2200 COLOR3:LOCATE10,7:PRINT"  ●   "
2210 LOCATE10,8:PRINT" ┛┼┗  "
2220 LOCATE10,9:PRINT"      "
2230 LOCATE10,10:PRINT"  <<  "
2240 LINE(48,30)-(120,110),2,B
2250 FORI=1TO8:NN=NN+8:LINE(NN,30)-(NN,1
10),2:NEXT
2260 TALK"M  ANATAWA.":TALK"M  KE-SACUNI
CUKAMARIMASITA."
2270 LOCATE20,9:PRINT"GAME・OVER"
2280 FORL=1TO1000:NEXT:END
2290 COLOR2:LOCATE3,6:PRINT"SECT 3: IN も
のおき"
2300 LINE(31,120)-(152,170),2,B
2310 LINE(104,140)-(111,169),4,BF:LINE(9
2,155)-(100,169),3,BF
2320 LINE(116,160)-(124,169),2,B:LINE(64
,160)-(88,169),3,B
2330 LOCATE16,16:PRINT"大":TALK"M  MONOOK
IKA-.":TALK"M  O/DA'REKAKURU."
2340 PLAY"D24":COLOR4:PP=6:CC=10
2350 LOCATE4,16:PRINT"大ー<"
2360 LOCATE6,9:PRINT"すうしき"
2370 H1=INT(RND(1)*9)+1:H2=INT(RND(1)*9)
+1:COLOR2:LOCATE5,10
2380 PRINTH1;"+"H2:H3=H1+H2:FORJJ=1TO200
:NEXT
2390 FORL=1TO2:ST=STICK(0)
2400 IFST<>0THEN2420:NEXT
2410 GOTO 2430
2420 IFH3/2=INT(H3/2)ANDST=3THENCC=CC-1:
IFCC<=0THEN2520
2430 IFH3/2<>INT(H3/2)ANDST<>7THENPLAY"C
24":GOTO2460
2440 IFH3/2<>INT(H3/2)THENCC=CC-1:IFCC<=
0THEN2520
2450 COLOR1:LOCATE5,10:PRINTH1;"+"H2:GOT
O2370
2460 PP=PP+1:LOCATEPP,16:PRINT"<"
2470 IFPP=9THENTALK"M  MU/KUSE' MO' +NO-
.":GOTO2490
2480 GOTO2450
2490 TALK"M  WA/MEQKAQTA-.":TALK"M  YAKA
'MASII/DE'TE KE'-."
2500 LINE(24,30)-(160,175),1,BF:W=W-10:I
FW<=0THEN2160
2510 TALK"F  ANA'TAWASOTONIDA SA'REMASIT
A.":GOTO530
2520 TALK"M  IZYO'-NASIKA?":COLOR1:LOCAT
E4,16:PRINT"大ー<":COLOR2
2530 PLAY"D24C24":TALK"M  HU'-/TASU' +KA
'QTAZE."
2540 LINE(24,30)-(160,180),1,BF:GOTO 122
0
2550 REM************************
2560 REM* せいさく 1984年 1月 1日    *
2570 REM************************
```


★うちのＰＣ－6001mkIIはジョイスティックをつけて立派な男になった!!(北海道芦別市・**島田英司16才**)……
【**編**：よかったね！そうか，ジョイスティックは便利だからね。ゲームの迫力もぐーんとアップするもんネ！】



PC-8001/MKII/8801(Nベーシック)用

SNAKE FIVE

馬杉　誠一

内　容

上から水を飲みにやって来るヘビを，サーベルを使いやっつけるゲームです。

使いかた，遊びかた

人は[4]，[6]で左右に動き，[SPACE]KEYがサーベルです。あなたは，ヘビに押しつぶされないように動き，水がなくなる前に5匹ともやっつけなければなりません。水がなくなったり，人が押しつぶされたりすると，ミスとなります。ミス4回でGAME　OVERです。

ヘビをやっつけるには，ヘビの首の右か左に近よりサーベルで刺すとよいのですが，行き過ぎたりすると，やっつけることはできません。

1面クリアするごとにボーナスが表示され，ヘビの動きが早くなり人の動きがおそく，むずかしくなるようになっています。

CHECKER FLAG

編：アイデア賞ですね，こんなゲーム以前にもありましたっけ？

Dr.D：「やまたのおろち」とかなんとかいうのがあったな。しかし，まあよく考えるもんだ。

影：P8にしては，画面にこっていておもしろいな，ホント！

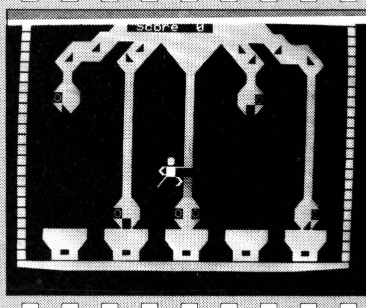
プログラムのしくみ

680行のDATAは，マシン語で画面の一部を逆スクロールさせるためのものです。430行と480行は同じ文ですが，これはサーベルが人の移動前後に反応するようにしたためです。

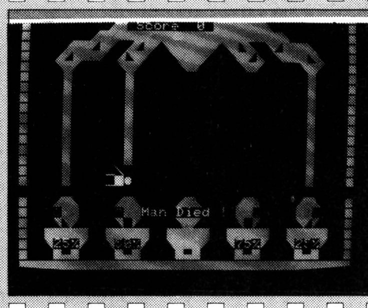
ヘビの移動は，乱数によって選んでいます。ヘビの首が切れているときはS(N)が0，縮んでいるときはS(N)が1，のびているときはS(N)が2，としてヘビの様子を表わしています。



《写真1》タイトル画面



《写真2》えい，やーっ！ヘビの首を切る



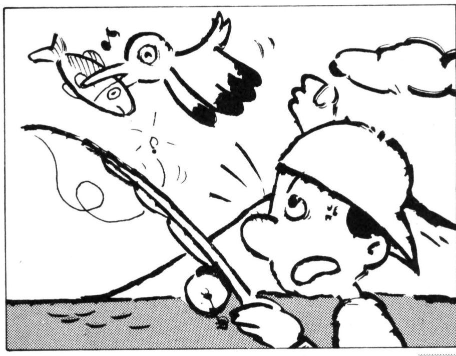
《写真3》やられてしまったぞ！

★ベーマガニュースです。今日突然影がラ製のことをラーメン製作所と言いだし編警察にベーマガが罪でタイホ！された。(東京都豊島区・**根岸良征12才**)……**【影：それは私がいつもラーメン・ライスを食べてるからか？】**

SNAKE FIVEのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINT CHR$(12);:COLOR 7
20 LOCATE 18,20:PRINT "by Seiichi Masugi":GOSUB 670:DEFUSR0=&HE000
30 DIM A%(14),C%(11),S(4),W(4):B0=0:CL=0:MA=3:X=14:H=3:K=6
40 FOR A=1 TO 7:COLOR A
50 LOCATE 5,7:PRINT "◢◥◣ ▌◢◥◣ ◢◥▀◥
60 LOCATE 5,8:PRINT "◥◣ ▌◥◣▀▀▀◥ ▌▬
70 LOCATE 5,9:PRINT "◣◢▌ ▌◥▌ ▀ ▌◣◢
80 LOCATE 19,11:PRINT "▌◥◣ ◢◤◥ ▌▌
90 LOCATE 19,12:PRINT "▌◥ ▀ ▀▬  ◥◥
100 LOCATE 19,13:PRINT "▌ ▌◥▌◢ ▌▌
110 IF INKEY$="" THEN NEXT:GOTO 40 ELSE FOR A=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
120 B0=B0+(100*CL):CL=CL+1:K=K-1
130 FOR AU=0 TO 10:A=USR0(8):FORA=1TO30:NEXT:NEXT
140 PRINT CHR$(12);:IF MA=0 THEN 620
150 LINE (0,0)-(39,24),"■",1,B:COLOR 4:FOR A=0 TO 4:S(A)=1:W(A)=100:NEXT
160 LOCATE 4,1:PRINT "       ◢▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀◣
170 LOCATE 4,2:PRINT "     ◢▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀◣
180 LOCATE 4,3:PRINT " ◢▀▀◤ ◢▀▀▀▀▀▀▀◣ ◥▀▀◣
190 LOCATE 4,4:PRINT "◢▀◤ ◢◣◤ ▀▀▀▀ ◥◣◤ ◥▀◣
200 LOCATE 4,5:PRINT "▼    ▼    ▼    ▼    ▼
210 LOCATE 4,6:PRINT " ■    ■    ■    ■    ■
220 LOCATE 4,7:PRINT "▲    ▲    ▲    ▲    ▲
230 LOCATE 4,8:PRINT "■    ■    ■    ■    ■
240 LOCATE 4,9:PRINT "◥▼    ◥◤    ▼    ◥◤    ▼◤
250 COLOR 3:LOCATE 12,1:PRINT " Score ";B0
260 COLOR 2:FOR A=4 TO 18 STEP 7:LOCATE A,8:PRINT "o":NEXT
270 FOR A=20 TO 34 STEP 7:LOCATE A,8:PRINT "o":NEXT
280 COLOR 6:LOCATE 3,21:PRINT "▀▀▀▀▀":LOCATE 3,22:PRINT "◥▀▀▀◤"
290 LOCATE 3,23:PRINT " ▌▄▌":GET@A(3,21)-(7,23),A%:GOSUB 530
300 FOR B=10 TO 31 STEP 7:PUT@A(B,21)-(B+4,23),A%:NEXT:GOTO 420
310 'snaka
320 DD=0:N=INT(RND(1)*5):M=N*7+4:IF S(N)=0 THEN 420 ELSE IF S(N)=2 THEN 360
330 GET@A(M,Z+6)-(M+2,Z+9),C%
340 FOR I=0 TO 10:BEEP1:BEEP0:PUT@A(M,I+7)-(M+2,I+10),C%:NEXT:S(N)=2
350 IF PEEK(&HF302+120*14+2*(X+2))=236 THEN 420 ELSE 640
360 GET@A(M,17)-(M+2,20),C%:W(N)=W(N)-25
370 LOCATE M,22:COLOR 5:PRINT USING "##%";W(N):FOR I=0 TO 10:BEEP1:BEEP0
380 PUT@A(M,16-I)-(M+2,19-I),C%:LOCATE M,20-I:PRINT "   ":NEXT:S(N)=1
390 IF H=0 THEN GOSUB 520 ELSE GOSUB 530
400 IF W(0)=0ORW(1)=0ORW(2)=0ORW(3)=0ORW(4)=0 THEN 580
410 'man
420 DD=DD+1:XY=INP(0):SP=INP(9)
430 IF SP=191 THEN GOSUB 540
440 IF XY=239 THEN X=X-1:H=0:GOSUB 520
450 IF X<1 THEN X=1:H=3:GOSUB 530
460 IF XY=191 THEN X=X+1:H=3:GOSUB 530
470 IF X>33 THEN X=33:H=0:GOSUB 520
480 IF SP=191 THEN GOSUB 540
490 FOR A=0 TO 4:IF S(A)=2 THEN IF PEEK(&HF302+120*15+2*(A*7+5))<>135 THEN FOR R
=0 TO 2:COLOR 4:LOCATE A*7+5,14+R:PRINT "■":NEXT
500 NEXT:IF DD>K THEN 310 ELSE 410
510 ' return
520 COLOR 7:LOCATE X+1,14:PRINT " ●  ":LOCATE X+1,15:PRINT "V■> ":LOCATE X+1,16:
PRINT "< \ ":RETURN
530 COLOR 7:LOCATE X,14:PRINT "  ● ":LOCATE X,15:PRINT " <■V":LOCATE X,16:PRINT
" / >":RETURN
540 IF H=0 THEN J$=" V" ELSE IF H=3 THEN J$="V "
550 COLOR 6:LOCATE X+H,15:PRINT "‾‾":FOR T=0 TO 4:IF S(T)=2 THEN IF H=3ANDX=T*7+
1 OR H=0ANDX=T*7+5 THEN S(T)=0:FOR A=17 TO 6 STEP-1:LOCATE T*7+5,A:BEEP1:BEEP0:B
EEP1:BEEP0:PRINT " ":NEXT
560 NEXT:IF S(0)=0ANDS(1)=0ANDS(2)=0ANDS(3)=0ANDS(4)=0 THEN 590
570 COLOR 7:LOCATE X+H,15:PRINT J$:RETURN
580 COLOR 5:LOCATE13,15:PRINT " Water 0 % !":BEEP:MA=MA-1:GOSUB 660:K=2:GOSUB 61
0:GOTO 130
590 COLOR 7:LOCATE14,15:PRINT CL;" CLEAR !":BEEP:GOSUB 660:PRINT CHR$(12);
600 GOSUB 610:LOCATE 14,15:PRINT "100 X ";CL:GOSUB 660:GOTO 120
610 FOR B1=0 TO 4:B0=B0+INT(W(B1)/10):NEXT:RETURN
620 COLOR 7:LOCATE 10,12:PRINT " GAME OVER !!"
630 LOCATE 16,15:PRINT " SCORE -- ";B0:END
640 BEEP:FORA=1TO500:NEXT:COLOR 7:LOCATE X+1,15:PRINT "_\ ":LOCATE X+1,16:PRINT
"_■●":LOCATE X+1,17:PRINT "   ":LOCATE 14,19:PRINT "Man Died !":MA=MA-1
650 GOSUB 660:GOTO 130
660 FOR A=1 TO 1500:NEXT:RETURN
670 FOR SC=&HE000 TO &HE00B:READ A$:POKE SC,VAL("&H"+A$):NEXT SC:RETURN
680 DATA 21,5F,FC,11,D7,FC,01,60,09,ED,B8,C9
```


★1月6日函館のBONIANNEXのパソコンコーナーでシャイなイトコとの別れはFM－7の星占いだった。(千葉県君津市・一滴涙の㊁)……【編：悲しい別れでしたね。でも，きっといつか新しい人がみつかるさ！】



PC-8001/mkⅡ/8801(Nベーシック)用

フィッシング・ゲーム

青柳　豊

PC-8001/8801

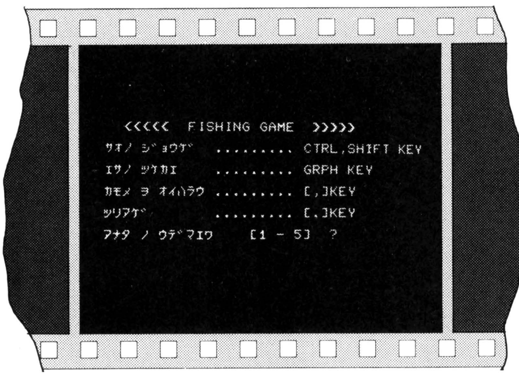
内　容

エサによる海釣りの単純なゲームです。２種類の魚の水深に，サオを上下して合わせます。魚がエサに食いつくと，サオにアタリがありますので，タイミングをみはからってサオを上げます。

タイミングが合うと魚が釣れ，右に積み重なっていきます。10ピキで終りですが，魚が釣れるとカモメが魚を食べにきますので，安心してはいられません。またタイミングがはずれると，エサを取られてしまいますので気をつけてください。

キャラクタとグラフィックを使っていますので，アトリビュートによる限界により，グラフィックがキャラクタに化けてしまうことがありますが，このプログラムではアトリビュートを書きかえていますが，ほかにうまい方法がありましたらおしえてください。

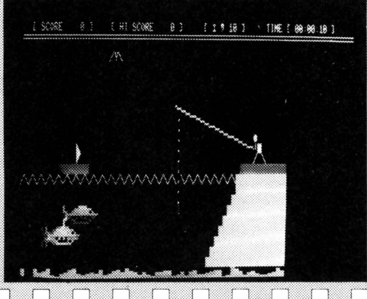
参考　ＰＣ－8001「テクノウ Vol, 1」ASCII社



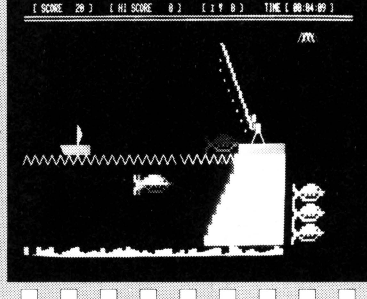
《写真１》キー操作の説明

CHECKER FLAG

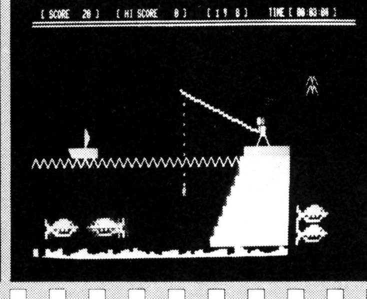
Dr.D：プログラムが長いのも，キャラクタの作成のためだな。ワシが気にいったのは，単に魚を釣るだけでなく，カモメの動きにも注意しなければならないという工夫のあるところだ。



《写真２》ヒョイ！　ウキウキ，ウキが沈むのを待ちましょう！



《写真３》あらよっと！　つれたぞ!!



《写真４》コラー！　カモメが魚をとりにきた

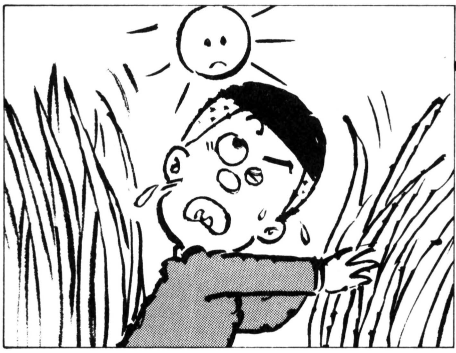
★理科の時間先生が「おい後藤お前はバカだがマイコンに関しては学校中に名が知れわたっているな〜」。(新潟県上越市・後藤　剛15才)……【編：なんでもいい，一つのことに精通してる人は強いのです。ねっ，影さん！】

```
10 CLEAR300,&HBFFF:DEFUSR=&HC000:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR,,1:PRINT CHR$(12)
20 X3=24:M=10:DIM F1%(17),F2%(17),F3%(17),F4%(17)
30 GOSUB 1760
40 TIME$="00:00:00"
50 COLOR4:GOTO 130
60 COLOR3:LOCATE2,0:PRINTUSING "[ SCORE  ### ]";SC
70 LOCATE20,0:PRINTUSING"[ HI SCORE  ### ]";HI
80 LOCATE42,0:PRINTUSING"[ I ｻ ## ]";M
90 LOCATE57,0:PRINTUSING"TIME [ &       & ]";TIME$
100 IF M=0 THEN 1710
110 IF VAL(MID$(TIME$,5,1))>4.1THEN 1710
120 COLOR7:RETURN
130 GOSUB2510:PRINT CHR$(12):GOSUB 60
140 GOSUB 2320
150 SW=1:E$="@"
160 DM=USR(0)
170 LINE(107,49)-(93,16),PSET,6
180 LINE(46,5)-(52,12),".",5
190 FOR I=1 TO 3:IF(S1=1 OR W1=1)AND X1>=2THEN GOSUB780:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950 ELSE GOSUB640:GOSUB900:IFT=1 THEN GOSUB1000:NEXT ELSEGOSUB950:NEXT I
200 LOCATE 52,13:COLOR2:PRINTE$
210 FOR I=1 TO 3:IF(S2=1 OR W2=1)ANDX2>=2THEN GOSUB840:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB 950 ELSE GOSUB710:GOSUB900:IFT=1 THEN GOSUB1000:NEXT ELSEGOSUB950:NEXT I
220 LINE(46,5)-(52,12)," "
230 LOCATE 52,13:PRINT" "
240 FOR I=1 TO 2
250 LINE(46,5)-(47,13),".",5
260 LOCATE 47,14:COLOR2:PRINT"@"
270 IF(S1=1 OR W1=1)ANDX1>2THEN GOSUB 780:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950  ELSE GOSUB640:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950
280 LINE(46,5)-(47,13)," "
290 LOCATE 47,14:PRINT" "
300 LINE(46,5)-(39,13),".",5
310 LOCATE 39,14:COLOR2:PRINT"@"
320 IF(S1=1 OR W1=1)ANDX1>=2 THEN GOSUB 780:GOSUB900 ELSE GOSUB640:GOSUB900
330 LINE(46,5)-(39,13)," "
340 LOCATE 39,14:PRINT" "
350 NEXT I
360 LINE(107,49)-(93,16),PRESET
370 LINE(107,49)-(81,20),PSET,6
380 LINE(40,6)-(37,13),".",5
390 LOCATE 37,14:COLOR2:PRINT"@"
400 IF(S2=1 OR W2=1)ANDX2>=2THEN GOSUB 840:GOSUB900 :IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950 ELSE GOSUB710:GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950
410 LINE(107,49)-(81,20),PRESET
420 LINE(40,6)-(37,13)," "
430 LOCATE 37,14:PRINT" "
440 IF(S2=1 OR W2=1)ANDX2>=2THEN GOSUB 840:GOSUB900 ELSE GOSUB710:GOSUB900
450 LINE(107,49)-(71,33),PSET,6
460 LINE(36,9)-(36,17),".",5
470 LOCATE 36,18:COLOR2:PRINT "@"
480 E$="@"
490 GOSUB60:SW=0:IF S1=1 OR W1=1 THEN GOSUB780:GOSUB900 ELSE GOSUB640:GOSUB900
500 IF S2=1 OR W2=1 THEN GOSUB840:GOSUB900 ELSE GOSUB710:GOSUB900
510 G=INP(8):IF G=191 THEN Y1=Y1+1:GOSUB 540:DM=USR(0):GOSUB600 ELSE IF G=127 THEN Y1=Y1-1:GOSUB540:DM=USR(0):GOSUB600 ELSE IF G=239 THEN GOSUB 540:Y1=0:Y2=0:GOSUB1630:GOTO 150
520 IF P=64 THEN K$="":IF SA>0 THEN T=1:GOSUB 950 ELSE GOSUB 950 ELSE IF T=1 THEN GOSUB 1000 ELSE GOSUB 950
530 GOTO  490
540 IF Y1>4 OR Y1<-2 THEN Y1=Y2
550 LINE(107,49)-(71,33+Y2*4),PRESET
560 LINE(36,9+Y2)-(36,17+Y2)," "
570 LOCATE 36,18+Y2:PRINT " "
580 Y2=Y1
590 RETURN
600 LINE(107,49)-(71,33+Y1*4),PSET,6
610 LINE(36,9+Y1)-(36,17+Y1),".",5
620 LOCATE 36,18+Y1:COLOR2:PRINT E$
630 RETURN
640 X1=X1+1
650 D1=&HF301+120*(Y3-1)+X1+8
660 IF PEEK(D1)=64 AND X1=28 THEN S1=1:S3=1:GOSUB 1520
670 IF X1>31 THEN W1=1:E1$=" ":IF SW=0 THEN IF GD=0 THEN GOSUB600
680 IF GD=1 THEN SC=SC+10:LOCATEX1,Y3-1:PRINT"          ":LOCATEX1,Y3:PRINT"          ":GOSUB1310:GD=0:T$="":S1=0:W1=0:Y3=INT(RND(1)*6+17):X1=INT(RND(1)*15):Y1=0:Y2=0:GOTO 150 ELSE S3=0:IF S1=1 THEN E1$="@"
690 PUT@A(X1,Y3-1)-(X1+8,Y3),F1%:B=10:GOSUB2640
700 RETURN
710 X2=X2+1
720 D2=&HF301+120*(Y4-1)+X2+8
730 IF PEEK(D2)=64 AND X2=28 THEN S2=1:S4=1:GOSUB 1520
740 IF X2>31 THEN W2=1:E2$=" ":IF SW=0 THEN IF GD=0 THEN GOSUB600
750 IF GD=1 THEN SC=SC+10:LOCATEX2,Y4-1:PRINT"          ":LOCATEX2,Y4:PRINT"          ":GOSUB1310:GD=0:T$="":S2=0:W2=0:Y4=INT(RND(1)*6+18):X2=INT(RND(1)*15):Y1=0:Y2=0:GOTO 150 ELSE S4=0:IF S2=1 THEN E2$="@"
760 PUT@A(X2,Y4-1)-(X2+8,Y4),F3%:B=10:GOSUB2640
770 RETURN
780 X1=X1-1
790 IF X1>20 THEN IF SW=0 THEN IF GD=0 THEN GOSUB600
800 IF X1<2 THEN S1=0:W1=0:E1$=" ":LOCATEX1+2,Y3-1:PRINT "          ":LOCATEX1+2,Y3:PRINT "          ":LOCATE X1+1,Y3-1:PRINT " ":Y3=INT(RND(1)*6+18):X1=INT(RND(1)*15):RETURN
810 PUT@A(X1+1,Y3-1)-(X1+9,Y3),F2% :B=10:GOSUB2640
820 LOCATE X1,Y3-1:COLOR2:PRINT E1$
830 RETURN
840 X2=X2-1
850 IF X2>20 THEN IF SW=0 THEN IF GD=0 THEN GOSUB600
860 IF X2<2 THEN S2=0:W2=0:E2$=" ":LOCATEX2+2,Y4-1:PRINT "          ":LOCATEX2+2,Y4:PRINT "          ":LOCATE X2+1,Y4-1:PRINT" ":Y4=INT(RND(1)*6+18):X2=INT(RND(1)*15):RETURN
870 PUT@A(X2+1,Y4-1)-(X2+9,Y4),F4%:B=10:GOSUB2640
880 LOCATE X2,Y4-1:COLOR2:PRINT E2$
890 RETURN
900 Z=Z+2:IF Z>47 THEN Z=0
910  LOCATEZ,15:COLOR1:PRINT "\/\/"
920 FOR I=1 TO 40:NEXT
930  LOCATEZ,15:COLOR5:PRINT "/\/\"
940 RETURN
950 P=P+1:IF P>75 THEN P=INT(RND(1)*60):LOCATE 76,3:PRINT"    "
960 LOCATE P,3:COLOR5:PRINT " \Y/ "
970 FOR I=1 TO 30:NEXT
980 LOCATE P,3:PRINT " /Y\ "
990 RETURN
1000 IF A=1 OR K$=","  GOTO 1080
1010 Q=Q+1:IF Q>X3-4 THEN SC=SC-10:A=1:Q=Q-1:FOR I=1 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT:IF X3=24 THEN X3=22:GOSUB 1600:X3=24 ELSE GOSUB 1600:X3=X3+2
1020 LOCATE 65,2+Q:COLOR5:PRINT " \Y/ "
1030 B=5:GOSUB2640
1040 K$=INKEY$
1050 LOCATE 65,3+Q:COLOR5:PRINT " /Y\ "
1060 AD=&HF301+120*(Q+2)+65:FOR I=AD TO AD+5:POKEI,0:NEXTI
1070 RETURN
1080 IF K$="," THEN GOSUB 1160
1090 IF Q<1 THEN T=0:A=0:Q=0 :RETURN
1100 Q=Q-1
1110 LOCATE 65,Q+4:COLOR5:PRINT " \Y/ "
1120 B=5:GOSUB2640
1130 LOCATE 65,Q+3:PRINT " /Y\ "
1140 AD=&HF301+120*(Q+4)+65:FOR I=AD TO AD+5:POKEI,0:NEXTI
1150 RETURN
1160 LOCATE54,11:PRINT " ":LOCATE55,11:COLOR7:PRINT "●"
1170 LOCATE56,11:COLOR5:PRINT"/"
1180 LOCATE57,10:COLOR6:PRINT"!"
1190 LOCATE56,9:PRINT"ｺﾗ!"
1200 B=15:GOSUB2640
1210 LOCATE56,11:PRINT" "
1220 LOCATE57,10:PRINT" "
1230 LOCATE56,12:COLOR5:PRINT"\"
1240 LOCATE57,12:COLOR6:PRINT"!"
1250 B=15:GOSUB2640
1260 LOCATE56,12:PRINT" "
1270 LOCATE57,12:PRINT" "
1280 LOCATE56,9:PRINT"   "
1290 LOCATE54,11:COLOR7:PRINT "●":LOCATE55,11:PRINT " "
1300 RETURN
1310 GOSUB 540
1320 GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950
1330 LINE(42,5)-(35,12),".",5
```

★ＯＦコーナーはページ数にすると５ページと４行で，全部の27分の１だ。すごい!!（新潟県上越市・**村山康太郎15才**）……【**編**：そうでしょ！だからしんどいんですよ，これだけの返事を書くのも。**編集長**：バカモノ!!】

```
1340 IF S3=1 AND GD=1 THEN PUT@A(25,13)-(33,14),F1% ELSE IF S4=1 AND GD=1 THEN
PUT@A(25,13)-(33,14),F3%
1350 LINE(107,49)-(86,17),PRESET
1360 LINE(42,5)-(35,12)," ",
1370 LOCATE25,13:PRINT "          "
1380 LOCATE25,14:PRINT "          "
1390 LINE(107,49)-(93,16),PSET,6
1400 LINE(46,5)-(52,12),".",5
1410 IF S3=1 AND GD=1 THEN PUT@A(42,13)-(50,14),F1% ELSE IF S4=1 AND GD=1 THENPU
T@A(42,13)-(50,14),F3%
1420 GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB7050 ELSE GOSUB6000
1430 B=30:GOSUB2640
1440 LOCATE42,13:PRINT "          "
1450 LOCATE42,14:PRINT "          "
1460 GOSUB900:IF T=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB950
1470 IF S3=1 AND GD=1 THEN IF SA=6 THEN POKE&HC0A3,&H58 ELSE IF SA=7 THEN POKE&H
C03F,&H58
1480 IF S4=1 AND GD=1 THEN IF SA=6 THEN POKE&HC0A3,&HD8 ELSE IF SA=7 THEN POKE&H
C03F,&HD8
1490 IF S3=1 AND GD=1 THEN PUT@A(63,X3)-(71,X3+1),F1% ELSE IF S4=1 AND GD=1 THEN
 PUT@A(63,X3)-(71,X3+1),F3%
1500 B=100:GOSUB2640
1510 SA=SA+1:S3=0:S4=0:IF SA=10 THEN 2600 ELSE RETURN
1520 FOR I=1 TO N
1530 Y1=Y1+1 :GOSUB 540:DM=USR(0):GOSUB 600
1540 T$=INKEY$
1550 B=5:GOSUB2640
1560 Y1=Y1-1 :GOSUB 540:GOSUB 600
1570 IF T$="." THEN GD=1:E$="@":X3=X3-2:RETURN
1580 NEXT
1590 IF T$=""THEN GD=0:E$=" ":M=M-1:RETURNELSE RETURN
1600 AD=&HF301+120*X3+63:FOR I=AD TO AD+9:POKEI,0:NEXTI
1610 AD=&HF301+120*(X3+1)+63:FOR I=AD TO AD+9:POKEI,0:NEXTI
1620 SA=SA-1:RETURN
1630 LINE(107,49)-(81,20),PSET,6
1640 LINE(40,6)-(37,13),".",5
1650 LOCATE37,14:COLOR2:PRINT E$
1660 IF T=1 THEN GOSUB1000:GOSUB900 ELSE GOSUB900:GOSUB950
1670 LINE(107,49)-(81,20),PRESET
1680 LINE(40,6)-(37,13)," "
1690 LOCATE37,14:PRINT " "
1700 RETURN
1710 LOCATE30,10:PRINT "<< GAME OVER >>"
1720 LINE12,1
1730 IF SC>HI THEN HI=SC
1740 LOCATE32,12:PRINT"PUSH ANY KEY"
1750 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1750 ELSE GOSUB 2650:WIDTH40,25:GOTO40
1760 RESTORE2260:F1%(0)=6144:F1%(9)=6144
1770 FOR I=1 TO 8:READ DA:F1%(I)=14336+DA:NEXT I
1780 READ DA:F1%(10)=14336+DA
1790 FOR I=11 TO 17:READ DA:F1%(I)=22528+DA:NEXT I
1800 F2%(8)=6144:F2%(17)=6144
1810 FOR I=0 TO 7:READ DA:F2%(I)=14336+DA:NEXT I
1820 FOR I=9 TO 15:READ DA:F2%(I)=22528+DA:NEXT I:READ DA:F2%(16)=14336+DA
1830 RESTORE2260
1840 F3%(0)=6144:F3%(9)=6144
1850 FOR I=1 TO 8:READ DA:F3%(I)=14336+DA:NEXT I
1860 READ DA:F3%(10)=14336+DA
1870 FOR I=11 TO 17:READ DA:F3%(I)=-10240+DA:NEXT I
1880 F4%(8)=6144:F4%(17)=6144
1890 FOR I=0 TO 7:READ DA:F4%(I)=14336+DA:NEXT I
1900 FOR I=9 TO 15:READ DA:F4%(I)=-10240+DA:NEXT I:READ DA:F4%(16)=14336+DA
1910 RESTORE2220:FOR I=&HC000 TO &HC021:READ V$:POKEI,VAL("&H"+V$):NEXT
1920 RESTORE2230:FOR I=&HC030 TO &HC057:READ V$:POKEI,VAL("&H"+V$):NEXT
1930 RESTORE2240:FOR I=&HC060 TO &HC087:READ V$:POKEI,VAL("&H"+V$):NEXT
1940 RESTORE2250:FOR I=&HC090 TO &HC0B7:READ V$:POKEI,VAL("&H"+V$):NEXT
1950 RESTORE2300:FOR I=0 TO 4:READ V$:FF%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
1960 FOR I=0 TO 4:READ V$:II%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
1970 FOR I=0 TO 4:READ V$:SS%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
1980 FOR I=0 TO 4:READ V$:HH%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
1990 FOR I=0 TO 4:READ V$:NN%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
2000 FOR I=0 TO 4:READ V$:GG%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
2010 FOR I=0 TO 4:READ V$:G1%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
2020 FOR I=0 TO 4:READ V$:AA%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
2030 FOR I=0 TO 4:READ V$:MM%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT
2040 FOR I=0 TO 4:READ V$:EE%(I)=VAL("&h"+V$):NEXT:WIDTH80,25
2050 FOR I=0 TO 59
2060  PUT@A(I,8)-(I+8,9),F1%
2070  IF I=25 THEN PUT@(42,32)-(49,39),FF%,PSET
2080  IF I=30 THEN PUT@(52,32)-(59,39),II%,PSET
2090  IF I=35 THEN PUT@(62,32)-(69,39),SS%,PSET
2100  IF I=40 THEN PUT@(72,32)-(79,39),II%,PSET
2110  IF I=45 THEN PUT@(82,32)-(89,39),NN%,PSET
2120  IF I=50 THEN PUT@(92,32)-(99,39),GG%,PSET
2130 NEXT
2140 FOR I=71 TO 24 STEP -1
2150  PUT@A(I,12)-(I+8,13),F4%
2160  IF I=46 THEN PUT@(112,48)-(119,55),EE%,PSET
2170  IF I=41 THEN PUT@(102,48)-(109,55),MM%,PSET
2180  IF I=36 THEN PUT@(92,48)-(99,55),AA%,PSET
2190  IF I=31 THEN PUT@(82,48)-(89,55),G1%,PSET
2200 NEXT:FOR I=1 TO 1500:NEXT:WIDTH40,25
2210 RETURN
2220 DATA 21,30,c0,11,88,f7,cd,1c,c0,21,60,c0,11,00,f8,cd,1c,c0,21,90,c0,11,78,,
8,cd,1c,c0,c9,01,27,00,ed,b0,c9
2230 DATA 00,00,01,88,24,a8,35,a8,39,c8,40,18,41,38,42,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a
8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8
2240 DATA 00,00,01,88,24,a8,2b,b8,30,58,32,c8,36,88,40,18,41,38,49,88,50,88,50,8
8,50,88,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8
2250 DATA 00,00,01,e8,24,a8,30,c8,35,c8,37,e8,3b,88,40,18,41,38,42,d8,49,88,50,a
8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8,50,a8
2260 DATA 199,136,236,254,255,239,202,136
2270 DATA 62,17,98,69,69,69,18,1
2280 DATA 136,172,254,255,239,206,136,124
2290 DATA 16,33,84,84,84,34,17,227
2300 DATA 40,017f,3f01,0101,0001,40,0010,1018,1010,0038,40,0000,027c,403c,003e,4
0,0202,463a,4242,0042,40,0000,463a,4242,0042,40,0000,625c,5c62,3c40,40,4438,7202
,4442,0038
2310 DATA 40,0000,203c,223c,005c,40,0000,926e,9292,0092,40,0000,423c,027e,003c
2320 COLOR5:FOR I=0 TO 50 STEP 2
2330 LOCATEI,15:PRINT "／＼"
2340 NEXT I
2350 LOCATE0,14:COLOR2:PRINT"          ■■■■■■
■■■■■■■■■■■"
2360 LOCATE50,15:COLOR6:PRINT "■■■■■■■■■■■"
2370 LOCATE50,16:PRINT "■■■■■■■■■■"
2380 FOR I=1 TO 7
2390  LOCATE50-I,16+I:PRINT STRING$(12+I,"■");
2400 NEXT I
2410 LOCATE0,24:COLOR4:PRINT "■▁▂▁▂▁▂▁▂▁▂▁▂▁▂▁▂▁▂▁▂▁■
■▁▁▁▂▁■";
2420 P=INT(RND(1)*60)
2430 Y3=INT(RND(1)*6+18):X1=INT(RND(1)*15)
2440 Y4=INT(RND(1)*6+18):X2=INT(RND(1)*15)
2450 IF Y3=Y4 GOTO 2440
2460 LOCATE0,11:COLOR7:PRINT "
 ●"
2470 LOCATE0,12:COLOR5:PRINT"                          ◣
 ┘■"
2480 LOCATE0,13:COLOR5:PRINT"                          ◤
 ／＼"
2490 LOCATE0,1:COLOR5:PRINTSTRING$(79,"=")
2500 RETURN
2510 LOCATE 5,5:PRINT"<<<<<  FISHING GAME  >>>>>"
2520 LOCATE 3,7:PRINT "ｻｵﾉ ｼﾞｮｳｹﾞ  ......... CTRL,SHIFT KEY"
2530 LOCATE 3,9:PRINT "ｴｻﾉ ﾂｹｶｴ    ......... GRPH KEY"
2540 LOCATE 3,11:PRINT "ｶﾓﾒ ｦ ｵｲﾊﾗｳ ......... [,]KEY"
2550 LOCATE 3,13:PRINT "ﾂﾘｱｹﾞ      ......... [.]KEY"
2560 LOCATE3,15:INPUT"ｱﾅﾀ ﾉ ｳﾃﾞﾏｴﾜ    [1 - 5]  ";N:IF N<1 OR N>5 THEN 2560
2570 LINE17,1
2580 LOCATE13,17:PRINT"PUSH ANY KEY"
2590 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 2590 ELSE WIDTH80,25:RETURN
2600 LOCATE25,10:PRINT "ﾀｲﾘｮｳ !!  ﾀｲﾘｮｳ !!"
2610 LINE12,1
2620 LOCATE28,12:PRINT "PUSH ANY KEY"
2630 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2630 ELSE IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 2650:WIDTH40,25
:PRINT CHR$(12):GOTO 40 ELSE GOSUB 2650:WIDTH40,25:PRINT CHR$(12):GOTO40
2640 BEEP1:FOR E=1 TO B:NEXTE:BEEP0:RETURN
2650  X1=0:X2=0:X3=24:Y1=0:Y2=0:E$="":E1$="":E2$="":T=0:M=10:S1=0:S2=0:S3=0:S4=0
:W1=0:W2=0:Y3=0:Y4=0:Q=0:P=0:GD=0:SA=0:SC=0:RETURN
```

★「おらたちには口がねーだよ‼」とさけぶＰ６mkII。（兵庫県姫路市・**三木康之11才**）……【**編**：あるじゃないですか。右上にマスクをつけてね。きっとカゼでもひいてるのかなあ。**影**：私はカゼはひいてませんけど。】



PC-8001MKII用

WATER WATER

加藤　淳二

プロローグ

暑い夏のせいで，リブ村は水ききんになってしまいました。困った村の人達をたすけるには，森の奥にある湖にいって水をくんでこなければなりません。しかし……？

CHECKER FLAG

Dr.D：マークIIといえば，キャラクタのかわいさで勝負だな。このゲームも，パターンからすればもうおなじみのものだが，さてどうしたものやら。

編：私も決して目立った作品だとは思いませんが，プログラムのできからすれば採用でしょ。

Dr.D：ふむ，キャラがかわいいからな。

遊びかた

RUNすると，タイトルとキー・スキャン，キャラクタの説明がでます。RETURNキーでゲーム・スタートです。

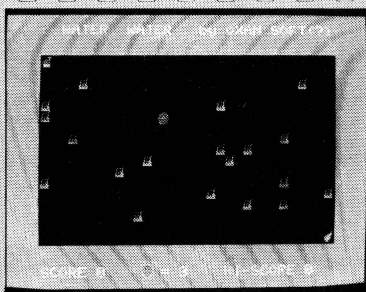
あなたは，左上のすみにある家にいます。そこから右下にある湖までいって，戻ってくれば10点プラスです。100点になると，1人増えます。しかし，家から湖へいくには，どうしても森を通らなければなりません。この森は，夏の暑さで植物が異常に変化してしまって，一歩でも足をふみ入れると「ガブ！ムシャムシャムシャ」と食べられてしまうのです。それにこの植物は成長が早く，どんどん増えます。もし，植物だらけで湖や家までの道がなくなった場合には，道があくのをまつかおもむろに植物の中に人間を放りこみましょう。そうすると，人間は1人減りますが，画面は植物がすべて消えてすっきりします。

プログラムの説明

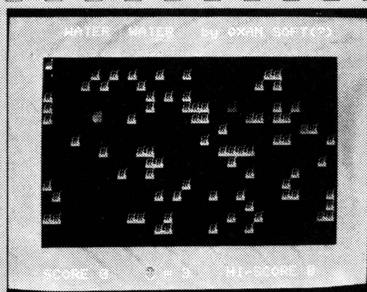
まだマイコンをはじめたばっかなので，かなりむだ



《写真1》タイトルとキー操作



《写真2》クサが少ないうちにオミズをとってこよう！



《写真3》あれれ，ぶじにオウチにたどりつくことができるかな？

★ベーマガには福島県人が載らないけど，僕しか買ってないのでは？（福島県郡山市・大塚隆夫17才）……【編：そんなことないよ。福島でベーマガを読んでる人は返事して!!……ほらね，こんなにたくさんの人がいるでしょ！】

なところがあると思います。

今のところ虫はいませんが，ひょっとしたら影の虫がいるかもしれません。

移植するときは，GETのデータさえ気をつければ，なーんてことはないと思います。

次回は，もうちょっとましなゲームをつくりたいと思ってます。

★参考

マイコンＢＡＳＩＣマガジン11月号(57年)
「ランダム迷路」

WATER WATERのプログラム・リスト

```
10 REM.........WATER WATER.............
20 CMD SCREEN 2,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD CLS 3:HS=0:GOSUB 180
30 GOSUB 310:GOSUB 140:X=32:Y=32:P=0:SC=0:MA=3:GOSUB 290:CMD PUT(32,32),L%:CMD P
UT(280,160),H%:CMD PUT(120,184),A%:COLOR 7:LOCATE 23,23:PRINT"HI-SCORE";HS:LOCAT
E15,23:PRINT" =";MA
40 LOCATE 5,1:PRINT"WATER  WATER   by OXAN SOFT(?)"
50 I=INP(0):O=INP(1):LOCATE 3,23:PRINT"SCORE";SC
60 A=8*INT(RND(1)*32)+32
70 S=8*INT(RND(1)*15)+40
80 CMD PUT(A,S),G%:BEEP1:BEEP0
90 IF I=251AND Y<158 THEN Y=Y+8:GOTO 130
100 IF I=239AND X>33  THEN X=X-8:GOTO 130
110 IF I=191AND X<279 THEN X=X+8:GOTO 130
120 IF O=254AND Y>33  THEN Y=Y-8
130 IF STATUSPOINT(X,Y+7)=2THEN 300 ELSE IF X=280 AND Y=160AND P=0 THEN 270 ELSE
 IF P=1 AND X=32 AND Y=32THEN 280ELSE  FORJ=0TO1:CMD PUT (X,Y),A%:NEXT:GOTO 50
140 CMD LINE(0,0)-(319,199),3,BF
150 CMD LINE(31,31)-(289,168),0,B
160 CMD PAINT(160,100),0,0
170 RETURN
180 DIMA%(12),H%(12),G%(12),L%(12)
190 RESTORE230:FORI=0TO11:READA%(I):NEXT
200 RESTORE240:FORI=0TO11:READH%(I):NEXT
210 RESTORE250:FORI=0TO11:READG%(I):NEXT
220 RESTORE260:FORI=0TO11:READL%(I):NEXT:RETURN
230 DATA 16,8,20485,25625,25945,17745,21845,21845,21525,20485,0,0
240 DATA 16,8,768,3840,-256,-1009,-5057,-5057,-20417,-16369,0,0
250 DATA 16,8,512,-30712,2080,-30688,10274,10914,-26198,-21846,0,0
260 DATA 16,8,16128,3072,23557,21525,21845,-22481,-22481,-22486,0,0
270 GOSUB 290:P=1:CMD PUT(280,160),H%:GOTO 50
280 GOSUB 290:P=0:CMD PUT(280,160),H%:SC=SC+10:IF SC=100THEN 560ELSE50
290 BEEP1:FORI=0TO75:NEXT:BEEP0:FORI=0TO25:NEXT:BEEP1:FORI=0TO75:NEXT:BEEP0:RETU
RN
300 MA=MA-1:LOCATE 15,23:PRINT" =";MA:IF MA<>0 THEN 520ELSE IF SC>HS THEN HS=SC:
GOTO 530:ELSE 530
310 LOCATE 0,0:COLOR5:PRINT"■
320 PRINT"■
330 PRINT"■
340 PRINT"■
350 PRINT"
360 PRINT"":PRINT
370 COLOR1:PRINT"
380 PRINT"
390 PRINT"
400 PRINT"
410 PRINT"
420 PRINT"                                "
430 COLOR 6:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"KEY FUNC.   ╭╮"
440       PRINT"             |8|"
450       PRINT"           ╭╮╰╯╭╮"
460       PRINT"           |4|  |6|"
470       PRINT"           ╰╯╭╮╰╯";:COLOR7:PRINT" ｱﾅﾀ  ｸｻ  ｵﾐｽﾞ ｵｳﾁ "
480 COLOR6:PRINT"            |2|"
490       PRINT"             ╰╯";:COLOR2:PRINT"     HIT RETURN KEY ";
500 CMD PUT(160,150),A%:CMD PUT(195,150),G%:CMD PUT(232,150),H%:CMD PUT(271,150)
,L%
510 IN$=INPUT$(1):IF IN$=CHR$(13) THEN CMD CLS 3:RETURN ELSE 510
520 FORWW=0TO10:FORQQ=0TOWW:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT:X=32:Y=32:P=0:CMD LINE(31,40)-
(289,160),0,BF:CMD LINE(280,160)-(288,168),0,BF:CMD PUT(280,160),H%:GOTO 50
530 FORWW=0TO20:FORQQ=0TOWW:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
540 LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER"
550 FORKK=0TO10:CMD COLOR@(15,12)-(24,12),0:FORJJ=0TO200:NEXT:CMD COLOR@(15,12)-
(24,12),INT(RND(1)*7)+1:FORJJ=0TO200:NEXT:NEXT:CMD CLS 3:GOTO 30
560 MA=MA+1:LOCATE 15,23:PRINT" =";MA:FORN=0TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 50
570 '()()()()()()()()()()
580 '()WATER WATER      ()
590 '()        by J.K   ()
600 '()  1983年7月25日    ()
610 '()    OXAN SOFT(?)()
620 '()()()()()()()()()()
```


★ぼくの前か後ろのページの人が茨城の人だったら干いもを送ってください。おまちしてま〜す！（北海道亀田郡・**関　正志15才**）……【**影**：干いもとはイモを干したものなのだ。**編**：あたりまえ。**影**：人は私を常識人と呼ぶ。】



PC-8801/mkII用

なわとび

井野口　幸男

ゲームの説明

ゲームはいたって簡単。上から縄が降りてきますので，ここぞと思う時にスペース・バーを押してください。タイミングがあえば女の子が飛びあがって成功。女の子に縄があたったり，用もないのにスペース・バーを押していたりすると，ゲーム・オーバーです。再ゲームは[S]のキーです。

プログラムの説明

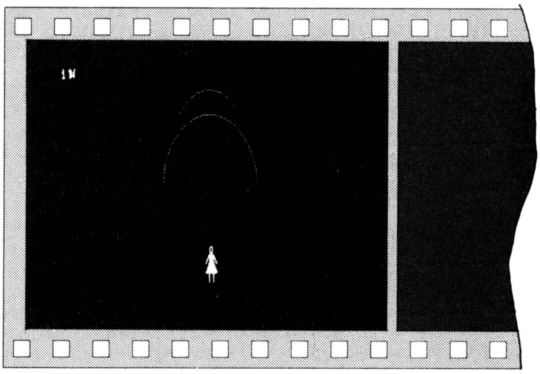
プログラムは，簡単すぎるというほど簡単です。1，2行は縄を描き，3～6行はいろいろな変数定義。7行で画面準備。8～10行がメインです。

後は14行のWAITで，[S]のキーが押した時につぎへ進むようになっています。RUN3はCLEAR…GOTO　3と同じです。どうして変数類をクリアしてしまうかというと，8行目でDr.D様御禁制のFOR～NEXT内からの脱出をしているからです。

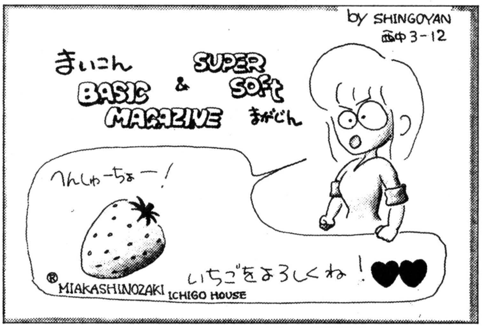
おわりに

ぼくのこのゲームの，最高は57回です。プログラムを見ると，あい変わらずぼくの単純な考えかたが表われていると思います。つぎこそは，もっと味のあるゲームを作ろうと思っています。

ところでこのゲーム，あなたは後とびに見えますか，それとも前まわり？



《写真1》ジャンプのタイミングがむずかしい

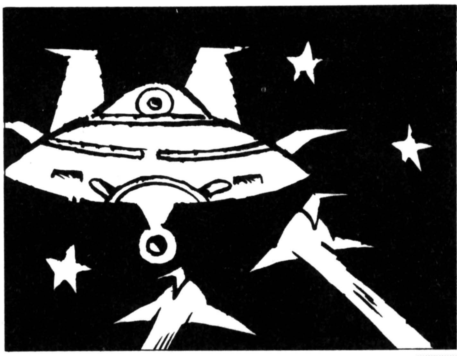


by SHINGOYAN

なわとびのプログラム・リスト

```
1 SCREEN 0,0:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:J=.8
2 FOR I=1 TO 3:CIRCLE(324,99),100,I,0,3.14,J:CIRCLE(324,99),100,7-I,3.14,6.28,J:
J=J-.2*I:NEXT
3 DEFINT A-Z:Z$=STRING$(3,CHR$(29))+CHR$(31):COLOR 3:CLS
4 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
5 B$(0)="   "+Z$+" o "+Z$+"/■\"+Z$+"▲"+Z$+" || "
6 B$(1)="\o/"+Z$+" ■ "+Z$+"▲"+Z$+"─┘┘"+Z$+"   "
7 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:BEEP:LOCATE 39,18:PRINT B$(0)
8 FOR I=1 TO 5:COLOR=(I,4):IF INP(9)=191 THEN 12 ELSE GOSUB 11:NEXT
9 COLOR=(6,4):IF INP(9)<>191 THEN 12 ELSE S=S+1:PRINT CHR$(11)+STR$(S)+" ｶｲ"
10 LOCATE 39,18:PRINT B$(1):GOSUB 11:LOCATE 39,18:PRINT B$(0):GOTO 8
11 FOR J=0 TO 200-S:NEXT:COLOR=(I,0):RETURN
12 COLOR 2:LOCATE 28,13:PRINT "*** G A M E - O V E R ***"
13 FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
14 WAIT 4,8,255:RUN 3
```


★影さん，そのようかんようかんで食べにゃあ。(岡山市・**松下　洋12才**)……【**影**：一句うかんだ！"ようかんもみかんもちかんも かんがつく"。どうだ，スバラシイだろ？**編**："かんちがい きちがいまちがい 影ちかん!!】



PC-9801/E/F(ROMベーシック)用

MOON TRAVEL

安田　敬

月着陸船で月面に着陸し，再び飛び立って，司令船にドッキングさせるゲームです。

遊びかた

①**着陸**　SPACE　KEYを押すと，左から着陸船が現われます。これをうまくあやつって緑色の着陸地点に降りてください。岩とぶつかったり，着陸の衝撃が大きすぎると，GAME　OVERです。

②**帰還**　SPACE　KEYで，真上にふん射したあと，司令船の先端へと操縦してください。OKの表示が出れば，あとは自動的にドッキングします。

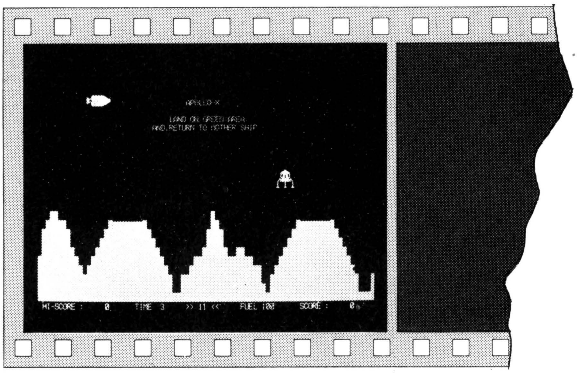
操縦方法

[8]で上へ，[4]で左へ，[6]で右へ加速します。また，常に重力がはたらいています。

表示について

TIME　司令船があと何回出て来るかを表わしています。

FUEL　燃料の残量です。これが0になると，操縦できなくなります。



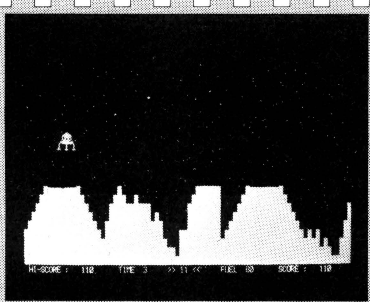
《写真1》このゲームは，ただの着陸ゲームではありません

CHECKER FLAG

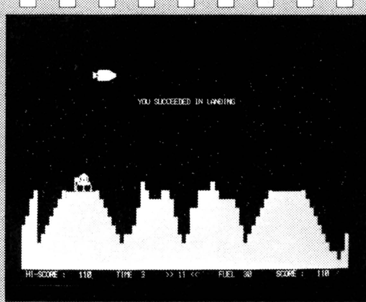
Dr.D：いいぞ！　画面もこってるし，ゲームもおもしろい。このぐらいのゲームだったら，君たちにも作れるだろ？

編・影：ギ，ギョエーッ!!

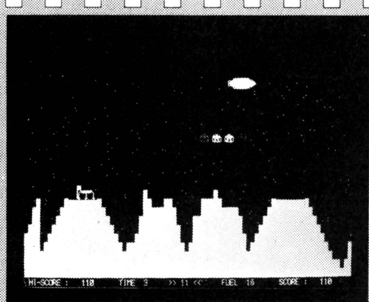
Dr.D：かんちがいするな，読者に言っとんだ。



《写真2》まず，着陸地点に降ります



《写真3》つぎに，母船に帰ります

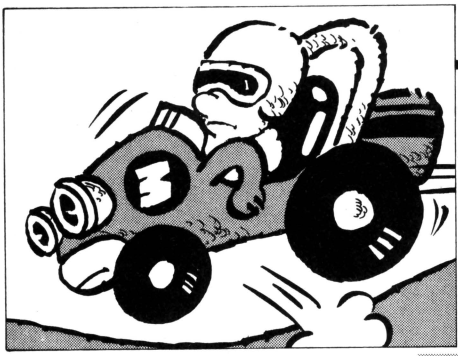


《写真4》ドドドッ!! カッコイイ〜!!

★Q：人におごられてやってはいけないゲームは？A：ジッピーレース！（東京都町田市・増田峰貴12才）……【影：では粘り強くやるゲームは？……コンキードンク!!編：なんたってシャレがでない日はない編集部なんです。】

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DEF SEG=&HA000
20 DIM S%(65),T1%(27),T2%(44),T%(84),TS%(27)
30 SCREEN 2,1,1,0:CLS 2:HS=0:FL$="|"+CHR$(29)+CHR$(30)+"▃"
40 FOR I=1 TO 300:X=640*RND:Y=400*RND:PSET(X,Y):NEXT:GOSUB *GT:SCREEN ,0,0
50 *IS:DIF=0:DF=1:RN=VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(MID$(TIME$,4,2)):S=0
60 *ST:RN=RN+1:DIF=DIF+1:TM=3:FU=100:HM=15-DIF:SCREEN ,,,0
70 COLOR 7:CONSOLE 0,25:CLS 3:CONSOLE 0,1:RANDOMIZE(RN)
80 J1=0:J2=35+10*RND:L=5+20*RND:GOSUB *M
90 J1=J2+1:J2=79:L=68-15*RND:GOSUB *M:GOTO 160
100  *M:HL=15+DIF:DH=-1:FOR J=J1 TO J2
110 D=ABS(L-J+3):IF D<4 THEN H=HL:GOTO 140 ELSE IF D<11 THEN H=HM+D-3:GOTO 140
120 IF J=0 THEN H=HM+5 ELSE H=H+1-3*RND+DH
130 IF H>23 THEN H=23:DH=-1 ELSE IF H<HM THEN H=HM+1:DH=1
140 COLOR 1:FOR K=H TO 23:LOCATE J,K:PRINT"■":NEXT K,J
150 COLOR 4:LOCATE L,HL-1:PRINT"██████████":RETURN
160 SCREEN ,,,3:GOSUB *SC:GOSUB *FU:GOSUB *TM:IF S=0 THEN GOSUB *DEMO
170 COLOR 4:LOCATE 35,1:PRINT"APOLLO";10+DIF:LOCATE 33,4:PRINT"HIT SPACE KEY"
180 IF INP(&HE9)<>191 THEN 180 ELSE GOSUB *ELM:BEEP 1:GOSUB *SYN:BEEP 0
190 ' ****** LANDING ******
200 *LAND:SX=-300:SY=10:VS=3+DIF*2:X=0:Y=10:VX=4+DIF*2:VY=0:H=2:JDG=1
210 GOSUB *SPD:IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF Y>345 THEN Y=345
220 IF X<0 OR X>595 THEN X=X-VX
230 AD1=(X¥8)*2+((Y+32)¥16)*160:AD2=AD1+8:GOSUB *JDG
240 IF JDG=2 THEN Y=(Y¥16)*16
250 LINE(XD,YD)-(XD+32,YD+32),0,BF:PUT(X,Y),T%:GOSUB *S
260 ON JDG GOTO 210,*LS,*LF
270 *LF:LOCATE 27,4:PRINT"YOU FAILED IN LANDING"
280 COLOR 2:CY=(Y+32)¥16:CX=X¥8
290 FOR K=0 TO 2:IF PEEK(AD1+K*4)<>32 THEN LOCATE CX+K*2,CY:PRINT"X"
300 NEXT K
310 FOR K=1 TO 3:LOCATE CX+K,CY-1:PRINT"X":NEXT
320 GOTO *OV
330 *LS:IF VY>5 THEN LOCATE 30,3:PRINT"ｼｮｳｹﾞｷ ｶﾞ ﾂﾖｽｷﾞﾀ !!":GOTO *LF
340 GOSUB *BD:GOSUB *FL:X=X+8
350 COLOR 6:LOCATE 28,4:PRINT"YOU SUCCEEDED IN LANDING"
360 S=S+100+DIF*10:GOSUB *SC:GOSUB *WA:GOTO *L
370 *S:SXD=SX:SX=SX+VS:ON DF GOSUB *SYN
380 IF SX>595 THEN SX=-500:TM=TM-1:GOSUB *TM
390 LINE(SXD,SY)-(SXD+44,SY+20),0,BF
400 IF SX<0 THEN GOSUB *SYN ELSE PUT(SX,SY),S%
410 RETURN
420 *JDG:IF PEEK(AD1)<&H86 AND PEEK(AD2)<&H86 THEN RETURN
430 IF PEEK(AD1)=&H86 AND PEEK(AD2)=&H86 THEN JDG=2:RETURN ELSE JDG=3:RETURN
440 *SPD:XD=X:YD=Y:P0=INP(&HE0):P1=INP(&HE1)
450 VXD=((P0=239)-(P0=191))*H:VYD=(P1=254)*H:VX=VX+VXD:VY=VY+1+VYD
460 IF VXD<>0 OR VYD<>0 THEN BEEP 1:BEEP 0:FU=FU-1:GOSUB *FU:IF FU=0 THEN H=0
470 X=X+VX:Y=Y+VY:RETURN
480 *FL:CX=X¥8:CY=Y¥16+1:COLOR 6:LOCATE CX,CY:PRINT FL$:RETURN
490 *BD:FOR I=0 TO 80:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO 15:NEXT J,I:RETURN
500 *B:FOR I=0 TO 15:BEEP 1:FOR J=0 TO 80:BEEP 0:NEXT J,I:RETURN
510 ' *** LAUNCHING ***
520 *L:VX=0:VY=-15:H=2:JDG=0:COLOR 4
530 LOCATE 37,3:PRINT"ｷｶﾝ ｾﾖ":LOCATE 34,4:PRINT"HIT SPACE KEY"
540 IF INP(&HE9)<>255 THEN GOSUB *ELM:GOTO 560
550 GOSUB *S:FOR I=0 TO 150:NEXT:IF JDG=3 THEN *FA ELSE 540
560 CX=X¥8:CY=(Y+8)¥16:COLOR 2:LOCATE CX,CY:PRINT"ｮｷﾄ":GOSUB *BD
570 COLOR 7:LOCATE CX,CY:PRINT"    ":LOCATE CX,CY+1:PRINT"````"
580 GOSUB *SPD
590 IF X<0 THEN X=623 ELSE IF X>623 THEN X=0
600 IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF Y>365 THEN Y=365
610 AD1=(X¥8)*2+((Y+16)¥16)*160:AD2=AD1+4:GOSUB *JDG
620 LINE(XD,YD)-(XD+16,YD+16),0,BF
630 IF Y<50 THEN PUT(X,Y),TS% ELSE PUT(X,Y),T1%
640 GOSUB *S:ON JDG GOTO *FA,*FA,*FA
650 IF Y>24 THEN 580
660 IF ABS(VX)>10  OR ABS(VY)>10 THEN 580
670 D=X-SX-45:IF D<5 OR D>20 THEN 580
680 ' DOCKING
690 *DC:COLOR 4:LOCATE 38,3:PRINT"OK !":N=0
700 DX=SX+45-X:DY=SY-Y+2
710 VX=VS+SGN(DX):VY=SGN(DY):XD=X:X=X+VX:Y=Y+VY
720 SXD=SX:SX=SX+VS
730 IF X>623 THEN LINE(SX,0)-(SX+100,50),0,BF:X=X-SX:SX=0
740 LINE(SXD,0)-(XD+20,50),0,BF:PUT(X,Y),TS%:PUT(SX,SY),S%
750 N=N+1:IF N MOD 5=1 THEN FOR I=1 TO 2:BEEP 1:FOR J=1 TO 8:NEXT:BEEP 0:FOR K=0
 TO 300:NEXT K,I
760 FOR I=0 TO 500:NEXT
770 IF DX<>0 OR DY<>0 THEN 700
780 LOCATE 25,3:PRINT">>> APOLLO";DIF+10;"ﾊ ｾｲｺｳ ﾆ ｵﾜｯﾀ <<<"
790 S=S+100+FU*10:GOSUB *SC:GOSUB *WA
800 IF DIF=8 THEN COLOR 4:LOCATE 24,4:PRINT"YOU ARE THE BEST SPACE PILOT !":GOSU
B *WA:DIF=0:DF=0:GOTO *ST ELSE *ST
810 *FA:GOSUB *ELM:COLOR 6:LOCATE 27,4:PRINT"YOU FAILED IN DOCKING"
820 COLOR 2:CY=(Y+16)¥16:CX=X¥8
830 IF PEEK(AD1)>&H80 THEN LOCATE CX,CY:PRINT"X"
840 IF PEEK(AD2)>&H80 THEN LOCATE CX+2,CY:PRINT"X"
850 LOCATE CX,(Y+7)¥16:PRINT"XXX"
860 GOTO *OV
870 *WA:FOR I=0 TO 3500:NEXT:GOSUB *ELM:RETURN
880 *SYN:FOR I=0 TO 50:NEXT:RETURN
890 *SC:COLOR 6:LOCATE 62,24:PRINT USING"SCORE :######";S:IF S>HS THEN HS=S
900 LOCATE 1,24:PRINT USING"HI-SCORE :######";HS:RETURN
910 *FU:COLOR 4:LOCATE 48,24:PRINT USING"FUEL ###";FU:RETURN
920 *TM:COLOR 4:LOCATE 35,24:PRINT">>";DIF+10;"<<":LOCATE 23,24:PRINT USING"TIME
 ##";TM:IF TM=0 THEN JDG=3
930 RETURN
940 *ELM:COLOR 7:FOR I=1 TO 4:LOCATE 25,I:PRINT SPACE$(32):NEXT:RETURN
950 *DEMO:LOCATE 35,1:PRINT"APOLLO-X":LOCATE 31,3:PRINT"LAND ON GREEN AREA":LOCA
TE 27,4:PRINT"AND,RETURN TO MOTHER SHIP":PUT(450,150),T%:PUT(90,10),S%
960 FOR I=0 TO 8000:NEXT:CLS 2:GOSUB *ELM:RETURN
970 *OV:GOSUB *B:GOSUB *ELM:COLOR 4:IF TM=0 THEN LOCATE 35,2:PRINT"TIME OUT"
980 LOCATE 31,4:PRINT"*** GAME OVER ***":GOSUB *WA:GOTO *IS
990 *GT:FOR I=0 TO 65:READ S%(I):NEXT:FOR I=0 TO 27:READ T1%(I):NEXT
1000 FOR I=0 TO 44:READ T2%(I):NEXT:FOR I=0 TO 84:READ T%(I):NEXT
1010 FOR I=0 TO 27:READ TS%(I):NEXT:RETURN
1020 DATA 45,21,16128,-257,0,16128,-1,128,32512,-1,160,32512,-1,184,16576
1030 DATA 256,156,32720,-1,167,-16420,-1,-16199,-16421,-1,28862,-16424,-1
1040 DATA -26433,16344,-1,-8001,216,256,-1865,13784,-169,-1865,-18983,-169
1050 DATA -1865,-18978,-169,-3913,30168,-169,-16201,30144,-169,191,30080,-169
1060 DATA 188,29952,-169,184,8192,256,160,16128,-1,128,16128,-257,0,0
1070 DATA 17,17,0,768,224,-8189,2816,232,11834,31488,239,-4101,-1152
1080 DATA -32529,-6005,-29824,-32536,10378,-30080,-32728,10378,-30080
1090 DATA -32728,12282,15232,238,-30712,32
1100 DATA 33,17,2050,8328,1280,-17058,80,24069,20669,2304,-17058,72,24081,17597
1110 DATA 4352,-17058,68,32,640,8192,-32768,2,32,640,8192,-32768,2,32,640,8192
1120 DATA -32768,2,32,640,8192,-32768,2,32,640,-2048,-8189,-32753,1016,4064,128
1130 DATA 33,33,0,0,0,-8189,0,768,224,0,-6133,0,14848,46,0,-4229,0,-1280,-32529
1140 DATA 0,-4101,128,-29952,-32536,0,-6005,128,-30208,-32728,0,10378,128
1150 DATA -30208,-32728,0,10378,128,-1536,-32721,0,-4549,0,2050,8328,1280
1160 DATA -17058,80,24069,20669,2304,-17058,72,24081,17597,4352,-17058,68,32
1170 DATA 640,8192,-32768,2,32,640,8192,-32768,2,32,640,8192,-32768,2,32,640
1180 DATA 8192,-32768,2,32,640,-2048,-8189,-32753,1016,4064,128
1190 DATA 17,17,-509,1792,2,783,3840,3,-225,128,0,-129,30592,-32575,-16009
1200 DATA 30592,-32575,-129,128,0,-225,3968,3,783,1792,2,-509,0
```


★な，なんと友達のT君が暴走族に入ってしまった！その名も「マシンゴ暴走族」!!（大阪府枚方市・JRBASIC）……【編：大丈夫！これに対抗して警察も呼び名を改めて「ロード遊ばせんぶら隊」を結成したそうな。】



ぴゅう太用

FIGHTING バギー

池永　博昭

① ゲームの内容

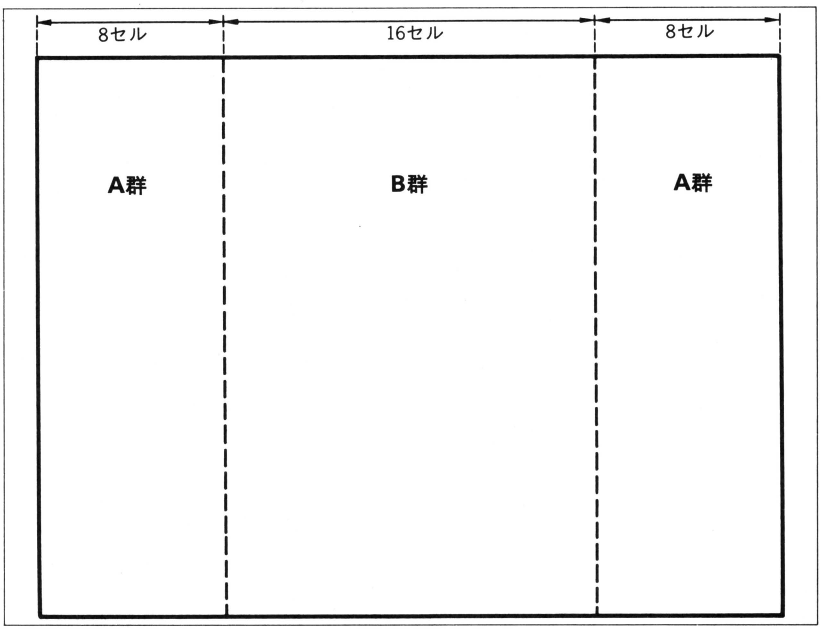
シビアなアクセル，ハイテクニックなハンドル操作で，なまり玉をよけながらつき進むスリリングなゲーム!!

② 遊びかた

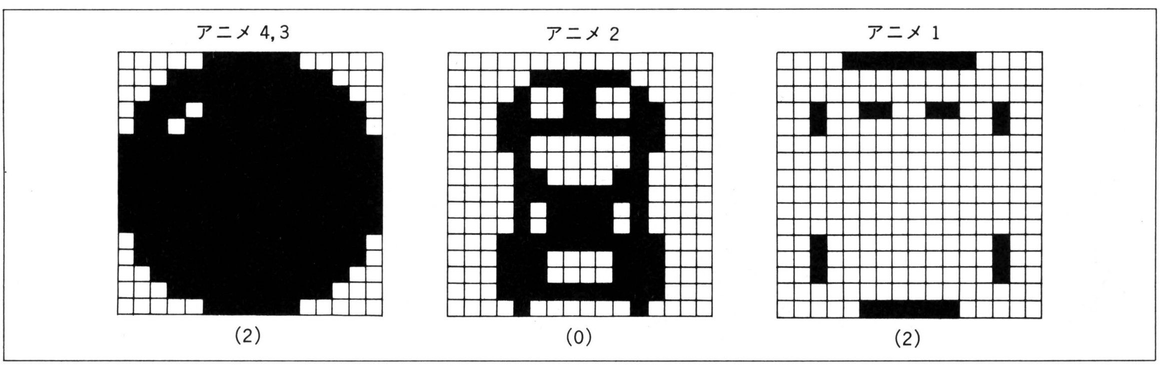
アクセルで加速，減速をしながら，ハンドルを左右に切ってできるだけ速く走って得点します。ただし，持ち時間は３分(180秒)で，バギーが玉にぶつかったり森林につっこむと，50点減点と５秒減少です。持ち時間がなくなるか，点数がマイナス点になったら（ゲーム開始時に注意！）〝ＴＨＥ ＥＮＤ〟が表示され，ゲーム・オーバーになります。

③ 操作方法

ＳＬキーで加速し，はなすと減速します。方向キーでハンドル操作をします。

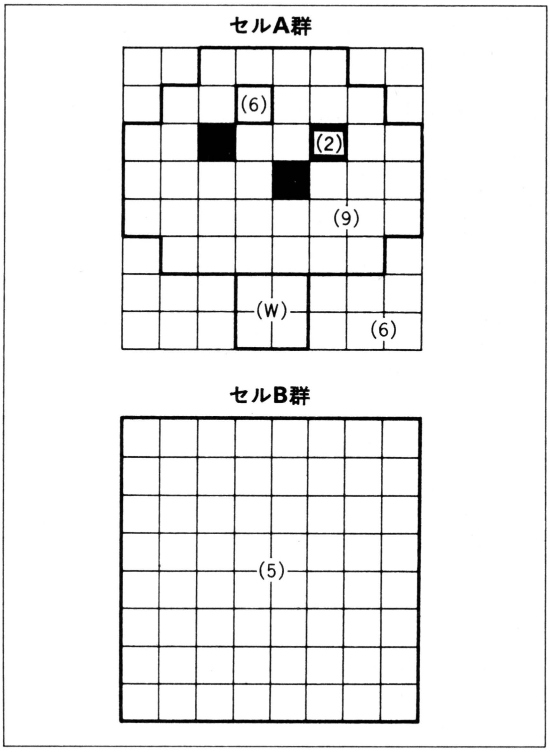


《第１図》画面作画例



《第２図》アニメの描きかた

★ゼビウスで70%ラインの上で死ぬとワープすることがありますが，これはスクロールにより次のエリアに達した瞬間に死に終わり，次のエリアに進むための信号が２回されるためのようです。(神奈川県・**河江真人17才**)



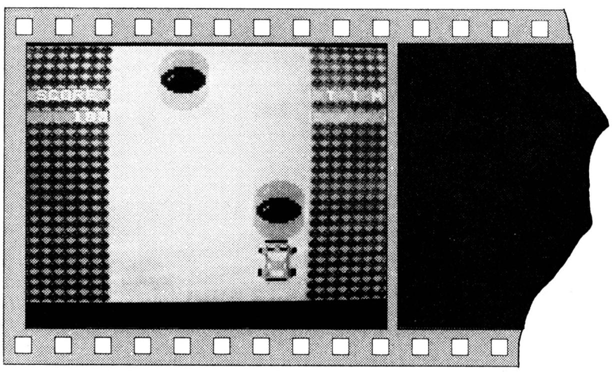
《第3図》セルの描きかた —— セルA群には木をたくさん描いて森にします。B群は道路です。

CHECKER FLAG

Dr.D：ぴゅう太の絵は，いつみても楽しいな。ゲームはカー・レースと同じなんだが，まあこんなもんかな。

影：ねえねえ，バギーに乗ったことある？かなりハードだよ，こうやってガタガタ…

Dr.D：こらこら，モニターをゆするなって!!

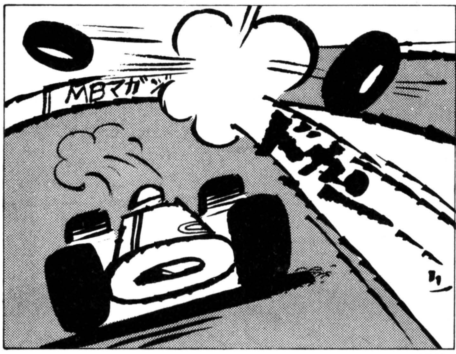


《写真1》実行画面

FIGHTING バギーのプログラム・リスト

```
10   ｼｷ S=0
20   ﾀｲﾏ 1 ｵﾝ
30   ｼｷ T=0
40   ｶｹ 129,"  SCORE"
50   ｶｹ 153," T I M E"
60   ｶｹ 193,S
70   ｶｹ 217,T
80   ｼｷ A=65
90   ｼｷ B=129
100  ｼｷ C=0
110  ｼｷ D=1
120  ｼｷ E=97
130  ｼｷ X=73
140  ｼｷ ｱﾆﾒ1=ｲﾁ(145,X)
150  ｼｷ ｱﾆﾒ2=ｲﾁ(145,X)
160  ｼｷ ｱﾆﾒ3=ｲﾁ(D,A)
170  ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(E,B)
180  ｷｲ 1 J,K
190  ﾓｼ ﾀｲﾏ1=100ﾅﾗﾊﾞ 210 ﾆｲｹ
200  240 ﾆｲｹ
210  ｼｷ T=T+1
220  ｶｹ 217,T
230  ﾓｼ T>=180ﾅﾗﾊﾞ 800 ﾆｲｹ
240  ﾓｼ K=2ﾅﾗﾊﾞ 280 ﾆｲｹ
250  ﾓｼ C=0ﾅﾗﾊﾞ 180 ﾆｲｹ
260  ｼｷ C=C-1
270  310 ﾆｲｹ
280  ｵﾄ ﾆｵﾝ
290  ﾓｼ C=24ﾅﾗﾊﾞ 380 ﾆｲｹ
300  ｼｷ C=C+1
310  ﾓｼ C<=8ﾅﾗﾊﾞ 340 ﾆｲｹ
320  ﾓｼ C<=16ﾅﾗﾊﾞ 360 ﾆｲｹ
330  ﾓｼ C<=23ﾅﾗﾊﾞ 380 ﾆｲｹ
340  ｼｷ S=S+1
350  390 ﾆｲｹ
360  ｼｷ S=S+5
370  390 ﾆｲｹ
380  ｼｷ S=S+10
390  ｶｹ 193,S
400  ﾓｼ J>=6ﾅﾗﾊﾞ 450 ﾆｲｹ
410  ﾓｼ J>=1ﾅﾗﾊﾞ 430 ﾆｲｹ
420  460 ﾆｲｹ
430  ｼｷ X=X+12
440  460 ﾆｲｹ
450  ｼｷ X=X-12
460  ｼｷ D=D+C
470  ｼｷ E=E+C
480  ﾓｼ D>=169ﾅﾗﾊﾞ 510 ﾆｲｹ
490  ﾓｼ E>=169ﾅﾗﾊﾞ 540 ﾆｲｹ
500  560 ﾆｲｹ
510  ｼｷ D=D-169
520  ｼｷ A=ﾗﾝｽｳ(96)+65
530  560 ﾆｲｹ
540  ｼｷ B=ﾗﾝｽｳ(96)+65
550  ｼｷ E=E-169
560  ｼｷ ｱﾆﾒ1=ｲﾁ(145,X)
570  ｼｷ ｱﾆﾒ2=ｲﾁ(145,X)
580  ｼｷ ｱﾆﾒ3=ｲﾁ(D,A)
590  ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(E,B)
600  ﾓｼ X<=57ﾅﾗﾊﾞ 730 ﾆｲｹ
610  ﾓｼ X>=169ﾅﾗﾊﾞ 730 ﾆｲｹ
620  ﾓｼ D>113ﾅﾗﾊﾞ 650 ﾆｲｹ
630  ﾓｼ E>113ﾅﾗﾊﾞ 670 ﾆｲｹ
640  180 ﾆｲｹ
650  ﾓｼ X<=A+28ﾅﾗﾊﾞ 690 ﾆｲｹ
660  180 ﾆｲｹ
670  ﾓｼ X<=B+28ﾅﾗﾊﾞ 710 ﾆｲｹ
680  180 ﾆｲｹ
690  ﾓｼ X>=A-28ﾅﾗﾊﾞ 730 ﾆｲｹ
700  180 ﾆｲｹ
710  ﾓｼ X>=B-28ﾅﾗﾊﾞ 730 ﾆｲｹ
720  180 ﾆｲｹ
730  ｼｷ S=S-50
740  ｼｷ T=T+5
750  ﾓｼ S>=60000ﾅﾗﾊﾞ 780 ﾆｲｹ
760  ｵﾄ ｼｵﾝ
770  80 ﾆｲｹ
780  ｼｷ S=0
790  ｶｹ 193,S
800  ｶｹ 217,"THE  END"
810  ｵﾄ ｼｵﾝ
820  ｵﾜﾘ
```

★2月号P.141のイラストはゼビウスだよ。女の人は「イヴ」。みんな知ってた？（大阪府吹田市・**ANONE14才**）……【**影**：前ページのOFはなかなかすごいな。**編**：？**影**：スペースがないからここへワープしたのだ。】



SC-3000(LEVEL II)用

3D CARレース

黒沢　充

ルール

あなたの車は赤で，黒い車を追いぬいてください。道をはずれてもなにも起こりませんが，リタイヤということにしといてください（なんせ，515バイトしかないもんで）。

使用法

[A]キーで左，[S]キーで右に動きます。上下には，動きません。

その他

あなたの車は1台だけで，ぶつかるとすぐテキストモードにもどるので，自分の得点は[BREAK]＋[SHIFT]で見てください。またスコアが1mずつふえるのが不自然な人は，170行のS＝S＋1の1の数を大きくしてください。車のキャラクタを変えたい人は，160行をCURSORX，Y，同F，Tとして，書きたいキャラを書いてください。

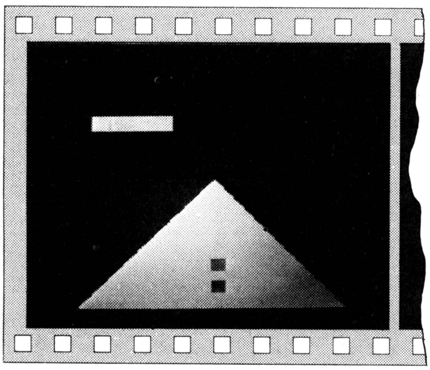
CHECKER FLAG

編：なんとなく，カーレースのふんい気がでてますね。それに，LEVEL IIのカラー表示画面は，はじめて見ました。

Dr.D：よく見ると，この作品は森くんのものを移植したようだが，相手の車の動きがいま一つ不足してるようだ。

影：なんのこと？

Dr.D：自分の車めがけて動いてないんだな。



《写真1》実行画面

3D CAR レースのプログラム・リスト

```
5 SCREEN 2,2:CLS:X=125:Y=171:S=0
10 LINE(0,95)-(255,95):LINE(40,191)-(1
27,95):LINE-(210,191)
20 PAINT(0,0),4:PAINT(0,191),12:PAINT(
150,96),12
50 T=107:F=125:SOUND5,2,15
60 D$=INKEY$:G=INT(RND(1)*2+1)
70 BLINE(X,Y)-(X+8,Y+8),15,BF:BLINE(F,
T)-(F+8,T+8),15,BF
80 IFD$="A"THENX=X-8
90 IFD$="S"THENX=X+8
100 IFG=1THENF=F+8
110 IFG=2THENF=F-8
120 T=T+8:IFT>185THEN50
160 LINE(X,Y)-(X+8,Y+8),8,BF:LINE(F,T)
-(F+8,T+8),1,BF
170 CURSOR53,53:S=S+1:PRINTS;"m"
180 IFX=FANDT=YTHENSOUND4,1,15:END
190 BLINE(50,50)-(100,60),15,BF:GOTO60
```

★変だな，P.90のプログラムがぼやけて見える。少し休むか。（大分県南海部郡・**そるばるう**）……【**編**：ごめんなさい！とにかくリストが小さくならないように気をつけてはいるんですが…。でも，1時間に10分は休んでネ！】



SC-3000(LEVEL III)用

CANDY KID

アワオドリン

内　容

はるかかなた，キャンディ星では，今日も平和な日々が続いていた。しかし悪がきキャンディ・キッドは，星の生命源であるキャンディを食べはじめたのであった。それを知ったキャンディ・ママは，キッドを捕まえようと追ってきます。

使いかた

あなたはキャンディ・キッドになって，どんどんキャンディを食べて行ってください。

しかし，ムシバキンが立っています。ムシバキンに当たると，キッドはアウトです。なおキャンディ・ママも追ってきます。ママに捕まえられても，アウトです。

ママは，ムシバキンに当たってもアウトにはなりません(実は，ママは入れ歯だったのです！)。

面のキャンディを全部食べると，その面はクリアです。

なお，キッドを動かすのは，カーソル・キーで行なってください。

改造のアドバイス

ジョイ・スティックで遊ぶ場合は，ＩＮＫＥＹ＄の代わりに，ＳＴＩＣＫを使ってください。

Ａ＄＝ＩＮＫＥＹ＄ ──→ Ｐ１＝ＳＴＩＣＫ(１)
Ａ＄＝ＣＨＲ＄(28) ──→ Ｐ１＝３
Ａ＄＝ＣＨＲ＄(29) ──→ Ｐ１＝７
Ａ＄＝ＣＨＲ＄(30) ──→ Ｐ１＝１
Ａ＄＝ＣＨＲ＄(31) ──→ Ｐ１＝５

としてください。

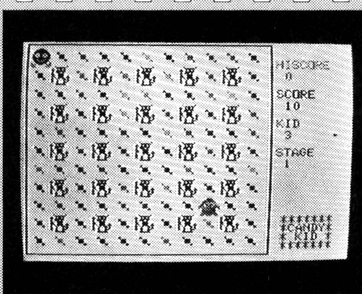
CHECKER FLAG

Dr.D：スプライトをうまく使った作品だ。130行の判定式は，公式として覚えておきなさい。それと，330〜360行は，ＳＳの値からそのままＯＮ　ＧＯＴＯが使えるぞ。

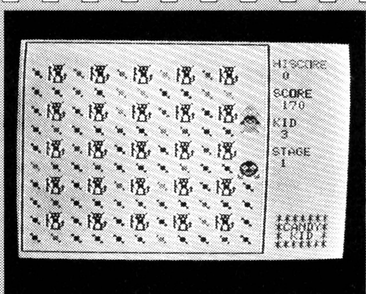
編：ありがとうございました。



《写真１》タイトル画面



《写真２》スタート！ いつもママはコワインだ!!



《写真３》急げ，急げ!! むずかしいぞ！

★突然地震が起きたので，パソコンにかまわず逃げてしまった。パソコンにあやまるべきか？(栃木県小山市・峯貴則12才)……【**編**：現代っ子＝パソコン信者かな？**影**：それを言うなら現代っ子＝ベーマガ信者だろ!?】

```
10 REM *** CANDY KID ***
20 MAG1:GOSUB700:GOSUB810
30 HS=0
40 SC=0:CK=3:ST=1:SS=1
50 IFCK<1THENGOTO1000
60 CX=10:CY=5:BX=170:BY=165:CA=0
70 SCREEN 2,2:CLS:GOSUB310
79 REM === ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ================
80 A$=INKEY$
90 IFA$=CHR$(28)THENIFCX<170THENCX=CX+
16
100 IFA$=CHR$(29)THENIFCX>10THENCX=CX-
16
110 IFA$=CHR$(30)THENIFCY>5THENCY=CY-1
6
120 IFA$=CHR$(31)THENIFCY<165THENCY=CY
+16
130 VY=CY+4:A=VPEEK(INT(VY/8)*256+INT(
CX/8)*8+VYMOD8)
140 SPRITE3,(CX,CY),0,2:SPRITE2,(CX,CY
),4,11
150 IFA=3THENBEEP:CA=CA+1:SC=SC+10:BLI
NE(CX,CY)-(CX+15,CY+15),15,BF:GOSUB270
160 IFA=19THENCK=CK-1:GOTO280
170 IFBX>CXTHENBX=BX-8:GOTO200
180 IFBX<CXTHENBX=BX+8:GOTO200
190 BX=CX
200 IFBY>CYTHENBY=BY-8:GOTO230
210 IFBY<CYTHENBY=BY+8:GOTO230
220 BY=CY
230 SPRITE1,(BX,BY),8,5:SPRITE0,(BX,BY
),12,6
240 IFBX>CX-12ANDBX<CX+12ANDBY>CY-12AN
DBY<CY+12THENCK=CK-1:GOTO280
250 IFCA=CSTHENGOTO 290
260 GOTO80
269 REM === ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ================
270 BLINE(195,50)-(250,60),15,BF:CURSO
R195,50:COLOR1:PRINTSC:RETURN
279 REM === ｷｯﾄﾞ ﾔﾗﾚﾀ ================
280 GOSUB630:CURSOR200,120:COLOR1:PRIN
T"ZANNEN !":FORI=0TO1000:NEXTI:GOTO50
289 REM === ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱｰ ===============
290 GOSUB560:SC=SC+ST*300:GOSUB270:CUR
SOR200,120:PRINT"NICE !!"
300 FORI=0TO1000:NEXTI:ST=ST+1:SS=SS+1
:GOTO50
309 REM === ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ================
310 LINE(7,2)-(191,185),1,B:FORX=14TO1
74STEP16:FORY=9TO169STEP16
320 C=INT(RND(1)*12)+2:COLORC:CURSORX,
Y:PRINT"#":NEXTY:NEXTX
330 IFSS=4THENSS=1
340 IFSS=1THENCS=96:GOTO370
350 IFSS=2THENCS=98:GOTO390
360 IFSS=3THENCS=85:GOTO420
370 FORX=26TO154STEP32:FORY=21TO149STE
P32:GOSUB490:NEXTY:NEXTX
380 GOSUB500:GOSUB560:RETURN
390 FORX=26TO154STEP64:FORY=21TO149STE
P32:GOSUB490:NEXTY:NEXTX
400 FORX=58TO122STEP64:FORY=37TO133STE
P32:GOSUB490:NEXTY:NEXTX
410 GOSUB500:GOSUB560:RETURN
420 RESTORE780
430 READ X
440 READ Y
450 IFY=-1THENGOTO430
460 IFY=-2THENGOTO480
470 GOSUB490:GOTO440
480 GOSUB500:GOSUB560:RETURN
490 COLOR1:CURSORX,Y:PRINT"$":CURSORX,
Y+8:PRINT"%":CURSORX+8,Y:PRINT"&":CURS
ORX+8,Y+8:PRINT"'":RETURN
500 CURSOR195,15:COLOR9:PRINT"HISCORE"
:CURSOR195,25:PRINTHS
510 CURSOR195,40:COLOR1:PRINT"SCORE":C
URSOR195,50:PRINTSC
520 CURSOR195,65:COLOR2:PRINT"KID":CUR
SOR195,75:PRINTCK
530 CURSOR195,90:COLOR5:PRINT"STAGE":C
URSOR195,100:PRINTST
540 FORC=1TO13:COLORC:CURSOR200,150:PR
INT"*******":CURSOR200,158:PRINT"*CAND
Y*":CURSOR200,166:PRINT"* KID *":CURSO
R200,174:PRINT"*******":NEXTC
550 RETURN
559 REM === ｻｳﾝﾄﾞ 1 ==================
560 RESTORE790
570 READ T1
580 READ S1
590 IFS1=-1THENGOTO570
600 IFS1=-2THENSOUND0:RETURN
610 SOUND1,S1,15:FORI=0TOT1:NEXTI
620 GOTO580
629 REM === ｻｳﾝﾄﾞ 2 ==================
630 RESTORE800
640 READ T2
650 READ S2
660 IFS2=-1THENGOTO640
670 IFS2=-2THENRETURN
680 SOUND1,S2,15:FORI=0TOT2:NEXTI:SOUN
D0
690 GOTO650
699 REM === ｷｬﾗｸﾀﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ==========
700 FORI=0TO15:READQ$:PATTERNS#I,Q$:NE
XTI
710 FORI=35TO39:READQ$:PATTERNC#I,Q$:N
EXTI:RETURN
720 DATA030F1F3F33616173,7F33381C8F53A
050,C0F0F8FCCC8686CE,FECC1C38F1CA050A
730 DATA0000000000C0C00,000C070300804
020,0000000000303000,0030E0C000010204
740 DATA03070F1F193070F9,FE9C0F0F0F3F7
F73,C0E0F0F8980C0E9F,7F39F0F0F0FCFECE
750 DATA00000000000060600,0003101010000
000,0000000006060000,00C0080808000000
760 DATAC0C03C3C3C3C0303
770 DATA100F45E543424161,62524A4444440
40F,08F0A0A0E0408080,444E4424243820F0
779 REM === ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ===========
780 DATA26,21,37,53,85,117,133,149,-1,
42,21,149,-1,58,21,53,69,101,117,149,-
1,74,53,117,-1,90,21,149,-1,106,53,117
,-1,122,21,53,69,101,117,149,-1,138,21
,149,-1,154,21,37,53,85,117,133,149,-2
789 REM === ｻｳﾝﾄﾞ1 ﾃﾞｰﾀ ==============
790 DATA 20,523,659,784,659,784,659,-1
,60,784,-2
799 REM === ｻｳﾝﾄﾞ2 ﾃﾞｰﾀ ==============
800 DATA 40,523,-1,20,523,523,-1,40,52
3,-1,20,622,587,587,523,523,494,-1,60,
523,-2
809 REM === ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ================
810 SCREEN 2,2:COLOR8:CLS
820 CURSOR30,10:PRINT"[graphic characters]"
830 CURSOR30,18:PRINT"[graphic characters]"
840 CURSOR30,26:PRINT"[graphic characters]"
850 CURSOR30,34:PRINT"[graphic characters]"
860 CURSOR115,50:PRINT"[graphic characters]"
870 CURSOR115,58:PRINT"[graphic characters]"
880 CURSOR115,66:PRINT"[graphic characters]"
890 CURSOR115,74:PRINT"[graphic characters]"
900 CURSOR58,108:COLOR2:PRINT"........
...CANDY KID"
910 CURSOR58,124:COLOR5:PRINT"........
...CANDY MAMA"
920 X=42:Y=137:COLOR1:CURSORX,Y:PRINT"
$":CURSORX,Y+8:PRINT"%":CURSORX+8,Y:PR
INT"&":CURSORX+8,Y+8:PRINT"'"
930 CURSOR58,140:PRINT"...........MUS
IBAKIN"
940 CURSOR58,156:PRINT"...........CAN
DY 10P.T.S"
950 FORX1=0TO42STEP2:SPRITE3,(X1,101),
0,2:SPRITE2,(X1,101),4,11:SPRITE1,(X1,
117),8,5:SPRITE0,(X1,117),12,6:NEXTX1
960 FORC=2TO13:COLORC:CURSOR46,157:PRI
NT"#":BEEP:FORI=0TO50:NEXTI:NEXTC
970 GOSUB560:CURSOR60,180:COLOR1:PRINT
"Please push [CR] key"
980 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURN
990 GOTO980
999 REM === ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ===============
1000 CLS:IFSC>HSTHENHS=SC
1010 CURSOR100,40:COLOR9:PRINT"GAME OV
ER"
1020 CURSOR90,70:COLOR13:PRINT"HI-SCOR
E";HS
1030 CURSOR90,90:COLOR1:PRINT"YORE SCO
RE";SC
1040 CURSOR50,120:COLOR2:PRINT"One mor
e try - push [CR] key"
1050 CURSOR50,140:COLOR5:PRINT"No than
k you - push [E] key"
1060 IFINKEY$=CHR$(13)THENGOTO40
1070 IFINKEY$="E"THENEND
1080 GOTO1060
```


★人生につかれた。(神奈川県相模原市・ＹＮＫ会長)……【**編**：た，たいへんだ!!編集長，Dr.,ひとことー。**編集長**：運動が１番！**Dr.D**：うむ，健康な体が精神の安定を生む。**編**：では影さんもひとこと。**影**：ひとごとだ！】



SMC-70/777用

サーキュラー・サラマンダー

山野　正朗

STORY

あなたは緑の森の水色のエルムです。あばれだした火炎竜から，森の木を救ってください。

HOW TO PLAY

Ⓗキーを使ったワン・キーゲームです。エルムはⒽキーが押されるごとに，右まわりに90°方向を変えます。

木の上を通ると，得点が与えられます。点数は大きい木のほうが高くなっています。

エルムが火炎竜につかまるか，エルム，火炎竜のいずれかが森の外にでると，エルムが１人消えます。エルムがいなくなると，ゲーム・オーバーです。

TECHNIC

火炎竜はエルムを追いかけますが，森のはずれ近くにくると外にでようとします。森の周辺部は長い間走らないように，火炎竜が周辺部に近づいたらエルムを中央へ走らせて火炎竜を引きつけるようにします。それと，Ⓗキーの２，３回押しをマスターして，自由に方向転換できるようになってください。

HI-SCORE

ハイ・スコアがでると，ごほうびに一時画面の色が変わります。15とおりありますので，きっとキレイだなと思う画面が見つかることと思います。

I hope you enjoy this game.

CHECKER FLAG

影：なんだ，このアバババストーリーって命令は？

Dr.D：ＡＢＳのことだろ？　100行と200行で〝2〞をさかいにして，なぜわけるかというと，ただの追っかけでなく相手が遠くにいるのと近いとで，行動がちがうんだ。つまり，〝2〞は距離を表わしてるのさ。

影：なんだ，つまりその一，この続きは来月号でやってほしいなあ。

編：自分でコマンドを調べたらどう？



《写真１》タイトル画面



《写真２》火炎竜につかまらないように，木の上を通ってください



《写真３》森の外にでても，ゲーム・オーバーです

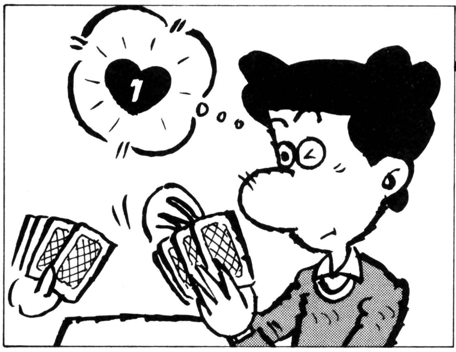
★みんな影さんをバカにするけど，頭がいいからバカなまねができるってことさ！（北海道室蘭市・福原昌輝12才）……【影：やったー!!エライ，福原君は大した男だ。……しかし，誰もこの事実を知らないのはなぜだ？】

サーキュラー・サラマンダーのプログラム・リスト

```
10 'The cirquler Salamander'  by S.Y. & GMM Pro. for SMC-70 and 777.
20 GOSUB *INITIAL
30 HSC=10:Z=1:PLAY"o4T255"
40 PRINT (30,20)"Reday.":EVAL INKEY$:EVAL INKEY$(1):PRINT (30,20)"       "
50 H=1:PRINT (31,14)STRING$(3,CHR$(130)+" ");:PAUSE 6
60 X=3:Y=3:V=19:W=19:DX=1:DY=0:DV=0:DW=1
70 CPLOT(X,Y),130,3,2,0:CPLOT(V,W),15,4,2,0:PRINT (31,14)SPACE$(H);
80 PLAY"<3C32p2>c2"
90 '----------------
100 IF ABS(X-V)+ABS(Y-W)<2 THEN 320
110 IF V MOD 21<4 OR W MOD 20<4 ELSE R=DW:DW=-DV:DV=R:DDV=DV:DDW=DW
120 CPLOT(V,W),12,0,3,1:V=V+DDV:W=W+DDW:M=CPOINT(V,W):CPLOT(V,W),15,4,2,0
130 IF M>128 THEN 320
140 '----------------
150 IF INKEY$(2)=CHR$(157) THEN Q=-DY:DY=DX:DX=Q
160 CPLOT(X,Y),11,0,0,1:X=X+DX:Y=Y+DY:N=CPOINT(X,Y):CPLOT(X,Y),130,3,2,0
170 IF N<11 THEN SC=SC+N:PLAY"c64" ELSE IF N>128 THEN 320
180 PRINT (30,11)USING "#####0";SC
190 '----------------
200 IF ABS(X-V)+ABS(Y-W)<2 THEN 320
210 DDV=COND(X>V,1,-1):DDW=COND(Y>W,1,-1)
220 CPLOT(V,W),12,0,3,1:V=V+DDV:W=W+DDW:M=CPOINT(V,W):CPLOT(V,W),15,4,2,0
230 IF M>128 THEN 320
240 '----------------
250 IF INKEY$(2)=CHR$(157) THEN Q=-DY:DY=DX:DX=Q
260 CPLOT(X,Y),11,0,0,1:X=X+DX:Y=Y+DY:N=CPOINT(X,Y):CPLOT(X,Y),130,3,2,0
270 IF N<11 THEN SC=SC+N:PLAY"c64" ELSE IF N>128 THEN 320
280 PRINT (30,11)USING "#####0";SC
290 '----------------
300 GOTO 100
310 '---------------------------------------
320 H=H+2:IF H=7 THEN 340
330 PRINT (V,W)CHR$(M);(X,Y)CHR$(N);:GOSUB 840:GOTO 60
340 PLAY"b2":PRINT (28,16)"GAME OVER!";
350 IF HSC<SC ELSE 380
360 HSC=SC:PRINT (28,16)"YOU did it!";(30,8)USING "#####0";HSC
370 Z=COND(Z=15,1,Z+1):GCLEAR Z,4
380 PRINT (28,20)"PLAY AGAIN?"
390 EVAL INKEY$:A$=INKEY$(1)
400 IF A$="n" OR A$="N" THEN WIPE:END ELSE PRINT (30,11)"     00"
410 IF HSC=SC THEN GCLEAR Z,4
420 PRINT (28,16)SPACE$(11);(28,20)SPACE$(11);(V,W)CHR$(M);(X,Y)CHR$(N);
430 SC=0:GOSUB 840:EVAL INKEY$:GOTO 40
440 *INITIAL'-------------------------------
450 WIPE:CONSOLE 40,0,25,1:CURSOR OFF :GMODE 1
460 DEF INT A-Z:DIM E$(24)
470 CCOLOR 0,3,1:ACLEAR ,,,2
480 LOCATE (7,6):A$="GMM production presents.":P=1:B=1:GOSUB 790:PAUSE 15
490 CCOLOR 4,2,0:A$="      << The circuler Salamaner >>":P=0:C=9:GOSUB 810
500 CCOLOR 0,3,1:LOCATE (6,14):A$="by Seicho yamano  dec.1983 ":P=0:GOSUB 790
510 A$="           Just a moment please.":C=19:GOSUB 810
520 GCLEAR 9:DRAW"z0s1m8,8<23c2R192dL192d5c8R192dc10L192d>"
530 DRAW"m216,16c4bf88,22c11m216,56bf88,16m216,100c13bf100,801100c15bf100,10"
540 DEF FONT   1,"0000001038387c10"
550 DEF FONT   3,"0010387c387cfe10"
560 DEF FONT  10,"10387cfe7cfeff10"
570 DEF FONT  11,"0000000000001000"
580 DEF FONT  15,"70d9fa7b783c3f70"
590 DEF FONT  12,"00001010301c1000"
600 DEF FONT 130,"3c567e466eff7ee7"
610  E$(2)="     The      "
620  E$(3)="   circuler   "
630  E$(4)="  Salamander  "
640  E$(7)="   Hi-Score   "
650  E$(8)="      100     "
660 E$(10)="     Score    "
670 E$(11)="       00     "
680 E$(14)="      "+STRING$(3,CHR$(130)+" ")+"    "
690 E$(23)="   GMM. 1983  "
700 FOR F=0 TO 24
710 E$(F)=CHR$(150)+SPACE$(24)+CHR$(150)+COND(E$(F)="",SPACE$(14),E$(F))
720 NEXT
730  E$(0)=CHR$(156)+STRING$(24,CHR$(149))+CHR$(157)+SPACE$(14)
740 E$(24)=CHR$(158)+STRING$(24,CHR$(149))+CHR$(159)+SPACE$(13)
750 CCOLOR 0,0,1
760 P=0:FOR F=0 TO 24:A$=E$(F):C=F:GOSUB 810:NEXT
770 GOSUB 840:RETURN
780 '----------------
790 FOR A=1 TO LEN(A$):PRINT MID$(A$,A,1);:PAUSE P:BEEP:NEXT :RETURN
800 '----------------
810 CONSOLE ,C:PRINT (0,24);A$;
820 FOR B=1 TO 24-C-(LEN(A$)¥39):PRINT (0,24):PAUSE P:NEXT :RETURN
830 '----------------
840 FOR F=1 TO 23:FOR G=1 TO 24:CPLOT(G,F),1,0,0,1:NEXT G,F
850 FOR F=1 TO 100
860   CPLOT(IRND(22)+1,IRND(22)+1),COND(F MOD 10=0,10,3),0,0,1
870 NEXT
880 RETURN
```




★この前，街で顔に〝わたし影〟と描いてる人がいました。〝アイ シャドウ〟(新潟市・**中里浩一14才**)……【**編**：なるほど，それじゃ影さんに手をださずにやっつける方法は？**影**：なに？**編**：シャドウボクシンダ。**影**：アハ！】



VIC-1001(3K-RAM)用

トランプ51

萩原　孝

PLAY

トランプの51です。はじめに，６文字以内で相手のマイコン３人の名前と，４番めにあなたの名前をＩＮＰＵＴします。順番は勝手に決まり，適当なキーを押すとＧＡＭＥ開始です。

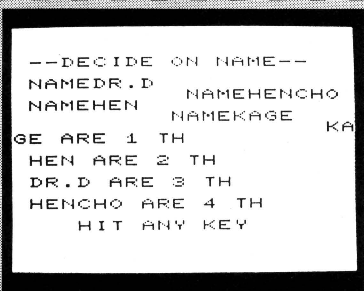
ルールは，10～Ｋが10点，Ａとジョーカーが11点，ほかは番号どおりで，手札の５枚の合計を51にします。47以上になったらＳＴＯＰをかけることができます。

キー操作

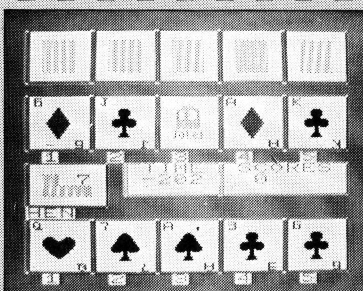
①手札と場札のとり出し……[1]～[5]②流す(ドロップ)……[スペース]，全とっかえ（チェンジ，１回のみ）…

《リスト１》キャラクタ定義のプログラム・リスト

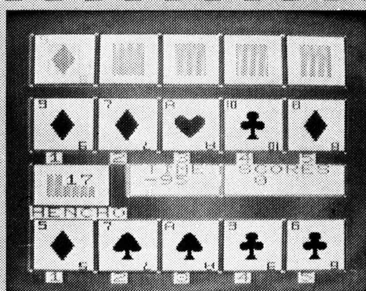
```
10 POKE51,255:POKE52,27:POKE55,255:POKE56,27:CLR
20 FORI=7168TO7679:READA:POKEI,A:NEXT
30 POKE631,131:POKE198,1
100 DATA7,15,31,55,35,35,51,35,224,240,248,156,12,12,140,12,35,55
105 DATA63,63,59,63,63,54,12,156,252,252,252,252,252,216,0,225,73,85
110 DATA85,85,201,0,0,0,18,42,179,34,154,0,0,0,0,0,0,56
115 DATA124,254,0,0,0,0,28,62,127,255,255,255,255,127,127,63,31
120 DATA255,255,255,255,254,254,252,248,31,15,7,3,1,0,0,0,248,240
125 DATA224,192,128,0,0,0,0,1,1,3,3,7,7,15,0,128,128,192
130 DATA192,224,224,240,15,31,31,63,63,31,31,15,240,248,248,252,252,248
135 DATA248,240,15,7,7,3,3,1,1,0,240,224,224,192,192,128,128,0
140 DATA0,0,1,3,7,7,15,15,0,0,128,192,224,224,240,240,31,31
145 DATA63,63,127,127,127,61,248,248,252,252,254,254,254,188,1,1,1,3
150 DATA3,7,0,0,128,128,128,192,192,224,0,0,0,0,3,7,7,7
155 DATA7,3,0,0,192,224,224,224,224,192,3,31,63,63,63,63,29,1
160 DATA192,248,252,252,252,252,184,128,170,85,170,85,170,85,170,85,1,1
165 DATA1,1,1,1,255,254,0,0,0,0,0,0,255,255,192,192,192,192
170 DATA192,192,255,127,255,255,255,255,255,255,255,255,127,192,206,209,209,223
175 DATA209,209,127,192,207,193,207,200,200,207,127,192,207,193,207,193,193,207
180 DATA127,192,198,202,210,210,223,194,127,192,207,200,207,193,193,207,127,192
185 DATA207,200,207,201,201,207,127,192,207,193,193,194,194,194,127,192,207,201
190 DATA207,201,201,207,127,192,207,201,207,193,193,207,127,192,215,213,213,213
195 DATA213,215,127,192,199,194,194,194,202,198,127,192,204,210,210,218,214,207
200 DATA127,192,201,202,204,204,202,201,137,137,249,137,137,113,255,254,241,17
205 DATA17,241,129,241,255,254,241,129,129,241,129,241,255,254,65,249,73,73
210 DATA81,97,255,254,241,129,129,241,17,241,255,254,241,145,145,241,17,241
215 DATA255,254,65,65,65,129,129,241,255,254,241,145,145,241,145,241,255,254
220 DATA241,129,129,241,145,241,255,254,233,169,169,169,169,233,255,254,97,81
225 DATA65,65,65,225,255,254,241,105,89,73,73,49,255,254,145,81,49,49
230 DATA81,145,255,254,1,1,1,1,1,1,1,1,192,192,192,192,192,192
235 DATA192,192,254,1,1,1,1,1,1,1,255,0,0,0,0,0,0,0
240 DATA127,192,192,192,192,192,192,192
```



《写真１》対戦相手と自分の名前を入力します



《写真２》あなたは影です。制限時間に注意！



《写真３》ほんの一瞬，相手の手のうちが見える？

★まじめな人間に聞きます。１か月に何本くらいプログラムの投稿があるの？（北海道釧路市・長岡　修14才）……
【影：まじめな人その①，これは企業秘密なので公表できないけど，編集部が投稿でうもれるほど来てるよ。】

…CLR/HOME ③STOP？と聞かれてストップしたいとき……S，しないとき……RETURN ④マイコンにストップをかけられたが，場札をとりたくないとき……RETURN

ゲームのあと，全員の手札と順位が発表されます。さらにタイムが加算されて，タイムが負ならGAME OVERです。

なお，最後に表示されるのは，つぎのゲームの順番です。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，51ゲームとはなつかしや。

影：じょう談ばっかり，Dr.はチンチロリンしか知らないんじゃないの？

Dr.D：ふざけるではない。なんならワシと勝負してみるか？

編：というわけで，編集部員で51に挑戦してみました。結果はどうやら……。

《第1表》変数表

変数	使用目的
I	ループ用
J	〃
V	V−RAM最初の番地(7680)10
C	C−RAM最初の番地(38400)10
U	サウンドH番地(36876)10
L	その他
H	〃
T	時間カウント
M	つんであるカードの枚数
N	流したか流さないかのフラグ
K	全体のカウント
CF	ストップのフラグ
CK	ストップがかかり，一周するためのカウント
Y	画面に出すためのY座標
KY	なんの(1〜5)入力か
W	一周りの中のカウント
C(3,5)	マイコン3人の手札
MY(5)	自分の手札
JU(3)	順番
D(4)	画面になにを出すかのDATA
L(3)	GAME後のランク
CO(4)	マイコンの手札のそれぞれの個数
TA(4)	CO(4)のマークの数のそれぞれをたした数
BH(4)	場の一番大きいカードがマークごとに入る
BN(4)	なん番めにBH(4)のカードがあるか
A(1)	集めようとする二つのマーク
AS	最終的に集めるマーク
CS	すてるカードはなん番め
OT	とるカードはなん番め
C$(3)	マイコン3人とやる人の名前
A$	キーボード・バッファ(GET A$)
Y$	290行を見る
KA$(6)	カードの形
CD(52)	トランプのDATA
O	マイコン3人のうちだれがやるか
S	スコア

《第2表》プログラムの説明

番地	内容
10	値，色画面などの設定
30〜90 (サブ)	名前をINPUT，順番，値＝0を決める
240〜 290	形のDATAを入れる
301〜 320	カードを切って，4人にふりわける
325〜 355	画面を作る
400〜 430	決めた順どおりにやらせる
510〜 545	やる人(あなた)のルーチン
550〜 560(サブ)	マイコンにストップをかけるかどうか
1000〜1050(サブ)	カードを表示するサブ・ルーチン
1100〜1110(サブ)	カードを小さい順にするサブ・ルーチン
1199〜1230(サブ)	KEYルーチン
1250〜1330(サブ)	自分のメイン・ルーチン
1350 (サブ)	全とっかえルーチン
1360〜1400(サブ)	カードを流すルーチン
1450 (サブ)	TIMEカウント・ダウン
2000〜2340(サブ)	マイコンのメイン・ルーチン
3000〜3050	カードをマイコンがとったり流したりするルーチン
3500〜3550(サブ)	マイコンがすてるのを決める
3600〜3620(サブ)	TA(4)などを決める
4000〜4170	GAME後の得点など
4180〜4190	ゲーム・オーバー処理

★いつもFPのソフトを投稿してくれる人ありがとう！突然カシオさんにお願い，FPを捨てないで〜!!（大阪府寝屋川市・**板垣　浩16才**）……【**編**：私もカシオさんにお願い。カシオさ〜ん，毎月広告をだしてくれませんか？】

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 CLR:V=7680:C=38400:U=36876:T=301:POKEU+3,29:POKEU-7,255:POKEU+2,15:GOTO240
30 PRINT"■■■■■■--DECIDE ON NAME--":FORI=0TO3
40 INPUT"■■■NAME";C$(I):IFLEN(C$(I))>6THEN40
45 NEXT
50 J=1:FORI=0TO3:JU(I)=INT(RND(1)*4):C(I,5)=0:J=(JU(I)+2)*J:NEXT:MY(5)=0:IFJ<>12
0THEN50
70 FORI=0TO3:PRINT"■■■"C$(JU(I))" ARE"I+1"TH":NEXT
75 PRINT"■■■■■■HIT ANY KEY"
80 IFPEEK(197)=64THEN80
90 N=0:CK=0:CF=0:W=0:K=0:RETURN
240 DIM CD(52),C(3,5)
250 FORI=0TO6:READKA$(I):NEXT
270 DATA"■■A■■■BC■■■DE","■FG■■■HI■■■JK","■LM■■■NO■■■PQ","■RS■■■TU■■■VW"
280 DATA"■XY■■■Z[■■■VW","■¥¥■■■¥¥■■■¥¥","■?>>=■■■■■K  ;■■■■■K  ;■■■■■K  ;■■■■■←↑
↑]"
290 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
300 GOSUB30
301 PRINT"■":FORI=CTOC+508:POKEI,5:NEXT
305 M=32:FORI=0TO52:CD(I)=I:NEXT
310 FORI=0TO200:R1=RND(1)*53:R2=RND(1)*53:J=CD(R1):CD(R1)=CD(R2):CD(R2)=J:NEXT
320 FORI=0TO2:FORJ=0TO4:C(I,J)=CD(52-I*5-J):MY(J)=CD(37-J):NEXT:NEXT
325 PRINTLEFT$(Y$,14)"■?>>>=■■?■TIME■=?■SCORES■=■■■<¥¥¥;■■K     ;<■        ■;■■■■■■
■■"S
327 PRINT"■■<¥¥¥;■■←↑↑↑↑]←↑↑↑↑↑↑↑]■■■←↑↑↑]"
328 FORI=0TO4:POKEV+486+I*4,I+177:POKEV+244+I*4,I+177:NEXT
330 FORI=0TO4:D(I)=65:NEXT:Y=0:GOSUB1010
355 GOSUB1300:FORO=0TO2:GOSUB2320:NEXT
400 PRINTLEFT$(Y$,18)"■       ":N=0:POKEU,0:IFJU(W)=3THEN510
405 O=JU(W):PRINTLEFT$(Y$,18)"■"C$(O):GOSUB2000:GOSUB550
410 W=W+1:IFW=4THENW=0:K=K+1
420 IFCF=1THENCK=CK+1:IFCK=4THEN4000
430 GOTO400
510 PRINTLEFT$(Y$,18)"■"C$(3):GOSUB1250:O=3:FORI=0TO4:C(3,I)=MY(I):NEXT
520 GOSUB3600:IFTA(INT(MY(1)/13+.99))+TA(0)<47ORCF=1THEN410
530 PRINTLEFT$(Y$,18)"■■STOP? ":I=PEEK(197):IFI=41THENCF=1:GOTO410
540 IFI=15THEN410
545 GOTO530
550 GOSUB3600:J=TA(A(0))+CO(0)*11:H=CO(A(0))+CO(0)
555 IFH=5ANDJ>46ANDCF=0THENCF=1:PRINTLEFT$(Y$,18)SPC(8)"■■STOP!"C$(O):POKEU,245
560 RETURN
1000 GOSUB1100
1010 FORI=0TO4
1015 POKEU,200:J=D(I)/13
1020 PRINTLEFT$(Y$,Y+2)SPC(I*4)KA$(6)"■■■■■"KA$(J+.99):IFJ=0ORINT(J)=5THEN1050
1030 POKEU,0:IFL=1THENRETURN
1040 POKEV+I*4+1+Y*22,33+D(I)-INT(J)*13:POKEV+I*4+92+Y*22,46+D(I)-INT(J)*13
1045 IFL=2THENRETURN
1050 POKEU,0:NEXT:RETURN
1100 H=0:FORJ=0TO53:FORI=HTO4:IFD(I)=JTHENL=D(H):D(H)=D(I):D(I)=L:H=H+1
1110 NEXT:NEXT:L=0:RETURN
1199 POKE198,0
1200 PRINTLEFT$(Y$,H)"■■■■■■■■■■■■■■■":FORI=0TO90:NEXT
1201 PRINTLEFT$(Y$,H)"■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ":GOSUB1450:GETA$:IFA$=""THEN1200
1203 IFA$=" "ANDN=0ANDK>0THENKY=0:RETURN
1204 IFA$="■"ANDMY(5)=0THENKY=6:RETURN
1210 KY=VAL(A$):IFKY<1ORKY>5THEN1200
1220 I=38464+H*22+KY*4:POKEI,6:FORJ=1TO25:IFPEEK(197)=15THENPOKEI,5:RETURN
1230 GOSUB1450:NEXT:POKEI,5:GOTO1200
1250 IFPEEK(197)=15ANDCF=1THENRETURN
1255 H=19:GOSUB1199:L=KY-1
1260 IFKY=0ANDN=0THENGOSUB1360:N=1:GOTO1300
1265 IFKY=6ANDMY(5)=0THENGOSUB1350:MY(5)=1:GOTO1300
1270 H=8:GOSUB1199:IFKY=0ORKY=6THEN1270
1280 KY=KY-1:H=MY(L):MY(L)=CD(M-KY):CD(M-KY)=H:H=0:L=0
1300 FORI=0TO4:D(I)=CD(M-I):NEXT:Y=6:GOSUB1010:IFN=1THEN1325
1310 FORI=0TO4:D(I)=MY(I):NEXT:Y=17:GOSUB1000
1320 FORI=0TO4:MY(I)=D(I):NEXT
1325 N=N+.5:IFINT(N)=1THEN1250
1330 RETURN
1350 MY(5)=1:FORI=0TO4:J=CD(M-I):CD(M-I)=MY(I):MY(I)=J:NEXT:RETURN
1360 M=M-5:PRINTLEFT$(Y$,15)"■■■■"RIGHT$(STR$(M),2):IFM>2THENRETURN
1370 FORI=0TO2:H=CD(I):CD(I)=CD(32-I):CD(32-I)=H:NEXT
1380 FORI=0TO110:R1=RND(1)*(30):R2=RND(1)*(30):J=CD(R1):CD(R1)=CD(R2):CD(R2)=J:N
EXT
1400 M=32:RETURN
1450 T=T-1:PRINTLEFT$(Y$,15)SPC(7)"■"LEFT$(STR$(T),4)" ":RETURN
2000 PRINT"■■■■■■■        ":GOSUB3600
2030 FORI=0TO4:J=INT(CD(M-I)/13+.99):H=CD(M-I)-(J-1)*13
2035 IFH<9THENH=H+1:GOTO2050
2040 IFH=13THENH=11:GOTO2050
2045 H=10
2050 IFBH(J)<HTHENBH(J)=H:BN(J)=I
2055 NEXT
2060 FORI=60TO0STEP-1:FORJ=0TO4:H=BH(J)+TA(J):IFH=IANDA(0)=0THENA(0)=J:GOTO2080
2070 IFH=ITHENA(1)=J:GOTO2100
2080 NEXT:NEXT
2100 IFBH(0)<>0THENOT=BN(0):GOTO2270
2200 H=0:FORI=0TO4:J=INT(CD(M-I)/13+.99):H=CD(M-I)-(J-1)*13+H:NEXT:J=H/5
2210 IF((K<20)AND(J<9ORTA(A(0))>24ORCO(A(0))<3))ORC(O,5)=1THEN2240
2220 C(O,5)=1:FORI=0TO4:J=CD(M-I):CD(M-I)=C(O,I):C(O,I)=J:NEXT
2230 PRINT"■■■■■■■CHANGE!":GOTO2310
2240 IFCH(A(0))>=CH(A(1))THENAS=A(0):GOTO3000
2250 IFCH(A(1))>0THENAS=A(1):GOTO3000
2260 AS=A(0):GOTO3000
2270 GOSUB3500
2280 FORI=1TO200:J=244+OT*4:POKEJ+C,6:NEXT:POKEJ+C,5
2290 I=CS:L=2:Y=0:D(CS)=C(O,CS):GOSUB1015
2300 L=C(O,CS):C(O,CS)=CD(M-OT):CD(M-OT)=L
2310 L=0:FORI=0TO4:D(I)=CD(M-I):NEXT:Y=6:GOSUB1010
2315 FORI=0TO4:D(I)=65:NEXT:L=1:Y=0:GOSUB1010
2320 FORI=0TO4:D(I)=C(O,I):NEXT:GOSUB1100
2330 FORI=0TO4:C(O,I)=D(I):NEXT
2340 RETURN
3000 J=INT(CD(M-BN(AS))/13+.99):IFAS<>JORCD(M-BN(AS))-(J-1)*13<INT(8-K/10-N*3)TH
EN3020
3010 OT=BN(AS):GOTO2270
3020 IFCF=1ANDN=0ANDTA(AS)>40THEN2315
3025 IFK=0ORN>0THEN3040
3030 GOSUB1360:FORI=0TO4:D(I)=CD(M-I):NEXT:Y=6:PRINT"■■■■■■■ DROP!":GOSUB1010:N
=N+1
3035 GOTO2000
3040 OT=BN(INT(MY(2)/13+.99)):IFK<3ORCO(AS)>3ANDAS=JTHEN3010
3050 GOTO2270
3500 FORI=1TO4:IFI=ASTHEN3520
3510 IFTA(I)<>0THEN3540
3520 NEXT
3530 CS=0:IFCO(0)<>0THENCS=1
3535 RETURN
3540 FORI=1TO13:FORJ=0TO4:L=INT(C(O,J)/13+.99)
3545 IFC(O,J)-(L-1)*13=IANDAS<>LANDC(O,J)<>0THENCS=J:RETURN
3550 NEXT:NEXT:CS=1:RETURN
3600 FORI=0TO4:BH(I)=0:CO(I)=0:BN(I)=0:TA(I)=0:CH(I)=0:NEXT
3605 FORI=0TO4:J=INT(C(O,I)/13+.99):CO(J)=CO(J)+1:H=C(O,I)-(J-1)*13
3610 IFH<9THENTA(J)=TA(J)+H+1:GOTO3620
3615 TA(J)=TA(J)+10:CH(J)=CH(J)+1:IFH=13THENTA(J)=TA(J)+1
3620 NEXT:RETURN
4000 FORI=128TO250:POKEU,I:NEXT:POKEU,0
4010 PRINT"■":FORI=CTOC+505:POKEI,RND(1)*8:NEXT
4020 FORI=0TO4:C(3,I)=MY(I):NEXT:O=3:GOSUB3600:J=INT(MY(2)/13+.99):L(3)=TA(J)+TA
(0)
4030 IFCO(J)+CO(0)<5THENL(3)=0
4050 FORO=0TO2:GOSUB3600:J=INT(C(O,2)/13+.99):L(O)=TA(J)+TA(0)
4060 IFCO(J)+CO(0)<5THENL(O)=0
4070 NEXT:H=1:FORI=52TO0STEP-1:FORJ=0TO3:IFL(J)=ITHENJU(J)=H:H=H+1
4075 NEXT:NEXT:O=0
4080 PRINT"■■----GAME'S RESULT----"
4090 FORI=0TO4:D(I)=C(O,I):NEXT:Y=4:GOSUB1000
4100 PRINT"■■■■NAME:"C$(O):PRINT"■NO."JU(O):PRINT"■CARD"L(O)
4110 FORJ=1TO4000:NEXT:FORI=505TO0STEP-1:POKEV+I,32:POKEC+I,RND(1)*8:NEXT
4115 O=O+1:IFO<4THEN4080
4120 PRINTLEFT$(Y$,5)SPC(3)"■■+SCORE"L(3)*10:S=S+L(3)*10
4130 L=0:IFL(3)=51THENL=500
4140 IFMY(0)=0THENL=L+1000
4150 PRINTSPC(4)"■■BONUS"L:S=S+L:L=(3-JU(3))*80:PRINTSPC(4)"■■+TIME"L
4160 T=INT(T+L):IFT<0THEN4180
4170 GOSUB50:GOTO301
4180 FORI=250TO0STEP-.2:POKEU,I:NEXT:POKE198,0:PRINT"■■■■■■SC"S
4190 INPUT"■■■■■GAME OVER(RET)";I:RUN
```


★こんなふうにリストを横だおしにして載せると打ちこむのに大変なんです!!(茨城県古河市・モニターＳＢ14才)
……【影：編集部も苦労してるんだ，なんとかリストを大きくしたいってね。リストを拡大コピーしてみたら？】



X1/C/D用

宇宙戦争

M. Y

内　容

移動キーは[4]で左，[6]で右，[7]で左上，[8]で上，[9]で右上です。

点数は，はじめロケットをUFOの中央に当てると100点，端だと50点です。以後，1面クリアごとに50点ずつふえます。

ロケットは，10000点で1機ふえます。いん石かミサイルに3回ぶつかると，GAME　OVERです。

プログラムについて

いん石とミサイルはマシン語で，UFOは文字変数を使って動かしています。音がさびしいので，自由につけ加えればいいと思います。

参考資料

「PC−8001　BASICゲームブック」

《第1表》主な変数

AA$，BB$	UFOの配列
E	いん石の発生確率
F	ミサイルの　〃
K	UFOの点
X	ロケットのX座標
Y	〃　　Y　〃
Z	〃　　数
S	スコア
H	ハイ・スコア

CHECKER FLAG

Dr.D：敵の動きに注目してごらん。田辺健二さんのUFOを多量に移動させるテクニックと同じだ。(去年の12月号の移植テクニックを参照)

360と370行は，動かすときに座標制限も同時に処理している。グッドじゃ！

X1



《写真1》キー操作の説明



《写真2》ロケットでUFOを撃ち落とせ！

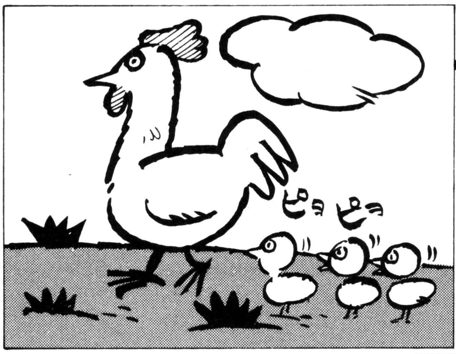


《写真3》ゲーム・オーバー

★編さんは影さんの弟だというううわさが広まってるんですが本当でっか〜？(広島市・西村健二16才)……【影：本当でんねん。わてがめんどうみましたんだっせ〜。そらもう大変だったんどすえ〜。編：や・め・な・さ・い。】

```
10 '
20 '
30 '
40 '
50 '
60 CLS4:WIDTH40:INIT:CLICK OFF
70 TEMPO 200:GOSUB 1140
80 U$=" "+CHR$(29,31)+" ":V$="A"+CHR$(29,31)+"B"
90 H=0
100 GOSUB 960
110 S=0:Z=3:W=0:E=.4:F=.15:K=50
120 AA$="FGH     FGH     FGH     FGH     FGH      "
130 BB$="   FGH     FGH     FGH     FGH     FGH  "
140 G=0
150 CGEN1:COLOR7:LINE(0,0)-(39,23)," ",BF
160 LOCATE 0,2:PRINT LEFT$(AA$,38);
170 LOCATE 0,5:PRINT LEFT$(BB$,38);
180 X=20:Y=21
190 LOCATE X,Y:PRINT V$
200 CGEN:COLOR4:FOR I=0 TO 38
210 LOCATE I,23:PRINT CHR$(INT(RND*8)+128);:NEXT
220 COLOR7:LOCATE1,24:PRINT"SCORE";S;TAB(13);"HI-SCORE";H;TAB(29);"ROCET=";Z;
230 CGEN1
240 '■■■ UFO ｲﾄﾞｳ ■■■
250 AA$=RIGHT$(AA$,1)+LEFT$(AA$,38)
260 BB$=RIGHT$(BB$,38)+LEFT$(BB$,1)
270 LOCATE 0,2:PRINT LEFT$(AA$,38);
280 LOCATE 0,5:PRINT LEFT$(BB$,38);
290 L=&H3000+X+INT(Y)*40:L1=INP(L):L2=INP(L+40)
300 LOCATE X,INT(Y):PRINT V$;
310 GOSUB 630
320 IF G=10 THEN 800
330 '■■■ ROCET ｲﾄﾞｳ ■■■
340 XX=X:YY=INT(Y):T=0
350 L=STICK(0)
360 IF(L=4 OR L=7)AND X>2 THEN X=X-1
370 IF(L=6 OR L=9)AND X<36 THEN X=X+1
380 IF(L=7 OR L=8 OR L=9)THEN T=.5:GOTO 410
390 IF Y=21 THEN 420
400 IF INT(Y)<>Y THEN T=0
410 Y=Y-.5-T
420 LOCATE XX,YY:PRINT U$;
430 IF Y<0 THEN X=20:Y=21:LINE(0,19)-(38,21)," ",BF
440 L=&H3000+X+INT(Y)*40:L1=INP(L):L2=INP(L+40)
450 LOCATE X,INT(Y):PRINT V$;
460 GOSUB 630
470 IF L1<>32 OR L2<>32 THEN 850
480 IF G=10 THEN 800
490 '■■■ ﾐｻｲﾙ ｲﾄﾞｳ ■■■
500 IF RND(1)>F THEN 540
510 T=INT(RND(1)*39)
520 IF Y<8 AND X>T-2 AND X<T+2 THEN 510
530 LOCATE T,6:PRINT"E";
540 CALL &HF000
550 '■■■ ｲﾝｾｷ ｲﾄﾞｳ ■■■
560 IF RND(1)>E THEN 590
570 J=INT(RND(1)*2):T=INT(RND(1)*16)+6
580 LOCATE J*38,T:PRINT CHR$(67+J);
590 CALL &HF050:CALL &HF0A0
600 L=&H3000+X+INT(Y)*40:L1=INP(L):L2=INP(L+40)
610 IF L1<>65 OR L2<>66 THEN 850
620 GOTO 250
630 '■■■ UFO ﾆ ｱﾀｯﾀ ｶ? ■■■
640 IF L1=70 OR L2=70 THEN J=X:T=K:GOTO 680
650 IF L1=71 OR L2=71 THEN J=X-1:T=K+50:GOTO 680
660 IF L1=72 OR L2=72 THEN J=X-2:T=K:GOTO 680
670 RETURN
680 LOCATE X,INT(Y):PRINT U$;
690 S=S+T:CGEN:LOCATE6,24:PRINT S;
700 IF L1>69 THEN J1=INT(Y) ELSE J1=INT(Y+1)
710 LOCATE J,J1:PRINTUSING"###";T
720 MUSIC"C1FEGARR"
730 IF S>=10000 AND W=0 THEN W=1:Z=Z+1:MUSIC"+B5":LOCATE35,24:PRINT Z;
740 CGEN1
750 G=G+1:X=20:Y=21:L1=32:L2=32
760 LINE(0,19)-(38,21)," ",BF:LOCATE X,Y:PRINT V$;
770 IF J1=2 THEN MID$(AA$,J+1,3)="   " ELSE MID$(BB$,J+1,3)="   "
780 LOCATE J,J1:PRINT"   ";
790 RETURN
800 '■■■ 1 ﾒﾝ ｸﾘｱ ■■■
810 K=K+50:IF K=500 THEN K=450
820 E=E+.1:IF E>1 THEN E=1
830 F=F+.05:IF F>.3 THEN F=.3
840 GOTO 120
850 '■■■ ﾊﾞｸﾊﾂ ■■■
860 Y=INT(Y):FOR I=1 TO 10
870 LOCATE X,Y:PRINT"I";CHR$(29,31);"J":MUSIC"C1":LOCATE X,Y:PRINT" ";CHR$(29,31
);" ":MUSIC"B"
880 NEXT
890 Z=Z-1:IF Z>0 THEN 150
900 '■■■ GAME OVER ■■■
910 CGEN:COLOR6:LOCATE 16,5:PRINT"GAME OVER"
920 IF S>H THEN H=S:COLOR7:LOCATE 21,24:PRINT H;
930 COLOR4:LOCATE 15,20:PRINT"HIT ANY KEY"
940 KEY0,""
950 IF INKEY$<>"" THEN 100 ELSE 950
960 CLS:COLOR6:CSIZE3
970 PRINT:PRINT:PRINT#0"   GHARAXY WARS"
980 COLOR7:CSIZE0:LOCATE6,7
990 PRINT"┌────┐";SPC(12);"┌──────┐"
1000 PRINT"        |ｷｬﾗｸﾀ|";SPC(12);"|KEY ｿｳｻ|"
1010 PRINT"        └────┘";SPC(12);"└──────┘":PRINT
1020 CGEN1:PRINT"     FGH";:CGEN:PRINT".....UFO";SPC(9);"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐"
1030 PRINT SPC(24);"|7| |8| |9|"
1040 CGEN1:PRINT"      A";:CGEN:PRINT SPC(18);"└─┘ └┬┘ └─┘"
1050 CGEN1:PRINT"      B";:CGEN:PRINT" .....ﾛｹｯﾄ";SPC(11);"\ | /"
1060 PRINT SPC(28);"\|/"
1070 CGEN1:PRINT"     C D";:CGEN:PRINT".....ｲﾝｾｷ";SPC(8);"┌─┐ ┌┴┐ ┌─┐"
1080 PRINT SPC(24);"|4├─┤ ├─┤6|"
1090 CGEN1:PRINT"      E";:CGEN:PRINT" .....ﾐｻｲﾙ";SPC(8);"└─┘ └─┘ └─┘"
1100 COLOR3:PRINT:PRINT:PRINT SPC(8);"10000ﾃﾝ ﾃﾞ ﾛｹｯﾄ ｶﾞ 1ｷ ﾌｴﾏｽ｡"
1110 COLOR 4:PRINT:PRINT SPC(15);"HIT ANY KEY"
1120 KEY0,""
1130 IF INKEY$<>"" THEN RETURN ELSE 1130
1140 '■■■ ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ ■■■
1150 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1160 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("0018183C3C3C240018183C283C3C240018183C283C3C7E")
1170 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("243C3C3C24242424243C3C3C7EFFFFFF7E3C3C3C24242424")
1180 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("805C2EBA7E36DC00805C2EBA7E36DC0000000000000000")
1190 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("00000000000000000001B7C755E7C3B000000000000000000")
1200 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("002424240000000000181818181818001818181818181818")
1210 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("00000000400000000000071F3F7F0000000071F2A7F0000")
1220 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("7EFF7E004400997E000081FFFFFF000000081FFAAFF997E")
1230 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("00000000440000000000F0FCFEFF00000000F0FCAAFF0000")
1240 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("000000000000000008563ABC7D3E7FFE000000081808143 8")
1250 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("0000000000000007E7FFE7F3C3D5209302C3C1008000000")
1260 '■■■ ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ ■■■
1270 RESTORE1280:FOR I=&HF000 TO &HF0EF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1280 DATA 01,70,33,16,28,3E,45,00,67,2E,20,C5,ED,78,BC,20:'&HF000
1290 DATA 02,ED,69,E5,21,D8,FF,09,44,4D,E1,1E,10,ED,78,BC
1300 DATA 20,0E,C5,E5,21,28,00,09,44,4D,E1,ED,61,C1,ED,69
1310 DATA E5,21,D8,FF,09,44,4D,E1,1D,20,E2,C1,03,15,20,CB
1320 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1330 DATA 01,C8,30,16,11,3E,44,00,67,2E,20,C5,ED,78,BC,20:'&HF050
1340 DATA 02,ED,69,03,1E,27,ED,78,BC,20,06,0B,ED,61,03,ED
1350 DATA 69,03,1D,20,F1,C1,E5,21,28,00,09,44,4D,E1,15,20
1360 DATA DA,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1380 DATA 01,EF,30,16,11,3E,43,00,67,2E,20,C5,ED,78,BC,20:'&HF0A0
1390 DATA 02,ED,69,0B,1E,27,ED,78,BC,20,06,03,ED,61,0B,ED
1400 DATA 69,0B,1D,20,F1,C1,E5,21,28,00,09,44,4D,E1,15,20
1410 DATA DA,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


★**A君**：この写真に写ってるボクサーって誰？**B君**：ぼくさ〜。（愛知県津島市・**吉田章雄15才**）……【**影**：ボクサーが旅行するって大きなトランク持ってったけど何が入ってるのかな？**編**：トランクス！**影**：いいえ、パンチです。】



X1C/D(G-RAM)用

がんばれ！母ちゃん

滝田　智康

ストーリー

あなたは親鳥です。10羽のひながうっかり巣（画面左)からとび出して，ヘビの巣へとさまよい歩きます。そこであなたは，ひなを１羽ずつ巣に押しもどして，ヘビから守ります。

プレイ

ＲＵＮすると，ジョイスティックとレベルを聞いてきます。レベルが高いほど，ヘビの数が増えます。

ゲームが始まったら,画面中央上の親鳥を操作して,ひなを押しもどします。巣までもどすと10点です。ヘビは後ろから体当りして退治できます(５点)。ひなが途中でヘビとぶつかるか，ヘビの巣に迷い込むと，そのひなは死んでしまいます。また，あやまって後ろから踏みつぶしても死んでしまいます。３羽死んだらゲーム・オーバー。

また，ヘビも巣に残った卵をめざして進んできます。３個卵を食べられてもゲーム・オーバーです。自分が,ヘビに正面からぶつかってもゲーム・オーバー。

ひなを全部巣にもどすと，つぎの面に移ります。面ごとに，ヘビとひなの距離がちぢまって，難かしくなりますが，16面でもとにもどります。再ゲームは，スペース・キーを押してください。

プログラム

このゲームは，かなりＳＯＵＮＤにこっているので,何度やっても楽しめると思います。また，Ｘ１特有の機能をフルに使っているので，移植は多少困難かもしれません。

ＩＦ文の使いかたやＳＣＲＥＥＮ関数の使いかたなど，各自で研究してください。

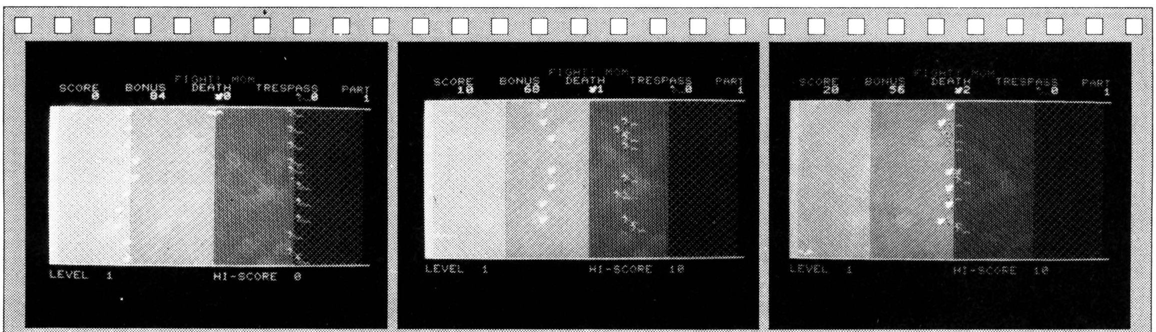
CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，短かくまとまってるのはよろしい。ただ，プログラムがスパゲッティ（ごちゃごちゃになる)だな。もう少し，流れを大切にしてとび先の番号を整理してみたまえ。せっかくＯＮ ＧＯＳＵＢを使ってるのだからな。

影：と，Dr.はのたうちまわってます。

編：それを言うなら，のたもうてるでしょ！

X1



《写真１》スタート！ 音楽もステキですよ！

《写真２》急がないと，ひなが危ないよ！

《写真３》ああ,こうなったらもうダメだ

★僕の友人はマイコンに興味がないといいながら，ちょくちょく家へマイコンのゲームをしにやってくる。おかげでキー・ボードがいたみそうだ。(富山県婦負郡・鎌田元徳17才)……【編：マイコン普及のためガンバレ!!】

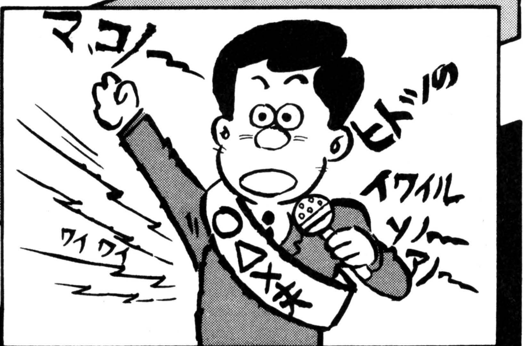
```
10 GOSUB230
20 FORi=3TO23:SOUND1,0:SOUND8,0:ONSTICK(j)+1GOSUB90,90,100,90,110,90,150,90,190,
90:LOCATE0,2
30 PRINTUSING"######    ####      ｺ#         ﾍﾋ#     ###";s!;100-TIME;c;a;n
40 a$=SCRN$(1,i,38):w=0
50 z=INSTR(a$,"ｺﾍ"):IFz THENMID$(a$,z,3)="ﾍﾋ ":b=b+1:c=c+1:w=1:PLAY"o1c3rccc"ELS
Ez=INSTR(a$," ﾍ"):IFz THENMID$(a$,z,3)="ﾍﾋ "ELSEz=INSTR(a$,"ﾄﾘﾍ"):IFz THENMID$(a
$,z,4)=" ﾍﾋ ":w=3ELSEIFLEFT$(a$,1)="ﾍ"THENMID$(a$,1,2)="  ":a=a+1:w=2:PLAY"o1g3f
edc"
60 z=INSTR(a$,"ｺ "):IFz THENMID$(a$,z,2)=" ｺ"ELSEIFRIGHT$(a$,1)="ｺ"THENMID$(a$,3
8,1)=" ":b=b+1:c=c+1:w=1:PLAY"o1c3rccc"
70 LOCATE1,i:PRINTa$:ONw GOSUB200,210,220
80 NEXT:GOTO20
90 SOUND9,0:RETURN
100 SOUND9,31:IFy<22ANDSCRN$(x,y+1,2)="  "THENLOCATEx,y:PRINT"  ":y=y+1:LOCATEx,
y:PRINT"ﾄﾘ":RETURNELSERETURN
110 SOUND9,31:IFx<2THENRETURNELSEx=x-1:ONINSTR("ｺﾋ",CHARACTER$(x,y))GOTO130,140
120 LOCATEx,y:PRINT"ﾄﾘ ":RETURN
130 IFx>1THENLOCATEx-1,y:PRINT"ｺﾄﾘ ":s=110-s:SOUND0,s:SOUND8,15:RETURNELSELOCATE
x,y:PRINT"ﾄﾘ ":b=b+1:s!=s!+10:PLAY"o6f3gab":GOTO200
140 LOCATEx-1,y:PRINT" ﾄﾘ ":PLAY"o6c3def":s!=s!+5:RETURN
150 SOUND9,31:IFx>36THENRETURNELSELOCATEx,y:ONINSTR("ｺﾍ",CHARACTER$(x+2,y))GOTO1
70,180
160 PRINT" ﾄﾘ":x=x+1:RETURN
170 PRINT" ﾄﾘ":b=b+1:c=c+1:x=x+1:PLAY"o1c3rccc":GOTO200
180 PRINT"  ":RETURN220
190 SOUND9,31:IFy>4ANDSCRN$(x,y-1,2)="  "THENLOCATEx,y:PRINT"  ":y=y-1:LOCATEx,y
:PRINT"ﾄﾘ":RETURNELSERETURN
200 IFb>9THENCONSOLE4,19:CLS:CONSOLE:s!=s!+100-TIME:n=n+1:GOSUB390ELSEIFc>2THEN2
20ELSERETURN
210 IFa>2THEN220:ELSERETURN
220 CGEN:CONSOLE4,19:CLS:CONSOLE:SOUND7,56:SOUND8,31:SOUND13,0:PLAY"o3b7#aa#gg:o
5g5grgffeegg:o5d5drdcc-b-bdd":REPEAT:UNTILINKEY$(0)=" ":GOSUB340
230 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("000000000000000030787c040811120c0000000000000000")
240 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("000000000000000000000000804c33000000000000000000")
250 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("0000387c8c0000000000387c8c010002000000010303010 0")
260 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("00001c3e3100000000001c3e318000400000000080c0c08000")
270 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("00060f0e04ec78000000e07038100012000 6ef7e3cfc7c00")
280 DEFCHR$(45)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(45),8))
290 FORi=48TO57:DEFCHR$(i)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(i),8)):NEXT
300 DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0))
310 DEFINTa-z:RANDOMIZE:INIT:WIDTH40:PLAY200:KBUFOFF:CLICKOFF:h!=0
320 LINE(0,30)-(319,30):LINE(0,185)-(319,185)
330 SCREEN,,1:FORi=0TO4:READa,b,a$:FORj=a TOb STEP8:POSITIONj,31:PATTERN-154,STR
ING$(308/LEN(a$),HEXCHR$(a$)):NEXT:NEXT:SCREEN,,0
340 REPEAT:INPUT"STICK(0 Ten  1,2 Joy)";j:UNTILj>-1ANDj<3
350 REPEAT:INPUT"Level(1 Low - 5 High)";l:UNTILl>0ANDl<6:CLS
360 COLOR2:PRINTTAB(15);"FIGHT! MOM":IFh!<s!THENh!=s!
370 COLOR4:PRINT" SCORE   BONUS   DEATH   TRESPASS   PART":a=0:c=0:s!=0:n=1
380 LOCATE0,24:PRINT"LEVEL ";l;TAB(20);"HI-SCORE ";h!;:CGEN1:COLOR7
390 FORi=4TO22-2*c STEP2:LOCATE1+INT(RND*((n-1)MOD15+2)),i:PRINT"ｺ":NEXT
400 FORi=4TO22:IFRND+1/10>.5THENLOCATE37-INT(RND*((n-1)MOD15+2)),i:PRINT"ﾍﾋ"
410 NEXT:x=19:y=4:LOCATEx,y:PRINT"ﾄﾘ":b=c:s=60
420 SOUND7,56:SOUND8,31:SOUND9,31:SOUND10,31:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND13,0
430 PLAY"o3c5gcgdgdgegegdgc:o5e5efggfedccdedcc:o5g5gabbagfeefgfee"
440 SOUND6,31:SOUND7,42:SOUND8,15:SOUND13,12:TIME=0:RETURN20
450 DATA0,0,ff,8,72,bbee,80,152,aa55,160,232,8822,240,304,88002200
```


★影→影→影→景→日京。ぬけはじめてわかる，影はひきょうだ！（愛知県知多市・小島康幸16才）……【影：なんで私がひきょうなんだ？編：ワタシハ　シリマセン。影：なんでマイコン語になるんだ？編：ピッピッピ。】

ZX-81(16K)用

選　挙

横内　一志



あなたは，××選挙で定員１名を３名で争うという激戦区に出馬することになりました。選挙に通ることができるでしょうか！

●あそびかた

■があなたです。下に選挙区の地図が出てきます。一番上が，あなたの人気が高いところです。敵が選挙活動をしないような場所をX＝10〜21の間，Y＝0〜31の間で，10回入力してください。終ると，敵が選挙運動を始めます。両方とも終ると，選挙区の勢力の分布の地図が出てきて，開票が始まります。上から開票して行くので，開票率34％ぐらいまではあなたの勢力はんいで票がよくのびますが，それからはあまりのびません。開票率100％まで見てください。抜きつ抜かれつのものすごい激戦になりますよ。

票は全部で38万4000票です。だいたい，12万票台の争いになります。

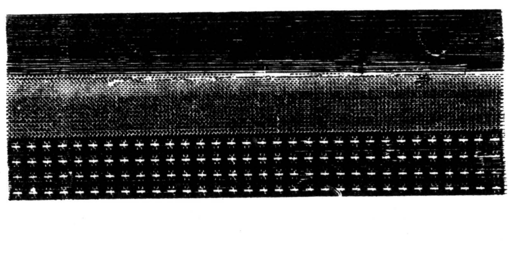
●おわりに

開票するのに５分ほどかかるので，忙しい人はＦＡＳＴモードでしてください(ＳＬＯＷモードのほうが，抜きつ抜かれつの激戦が見れるのでおもしろい)。

選挙のプログラム・リスト

```
   1 LET P=0
   5 GOSUB 140
  10 DIM A$(12,32)
  20 FOR A=1 TO 4
  30 LET A$(A)="████████████████████████████████"
  40 NEXT A
  50 FOR B=5 TO 8
  60 LET A$(B)="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
  70 NEXT B
  80 FOR C=9 TO 12
  90 LET A$(C)="********************************"
 100 NEXT C
 110 FOR D=1 TO 12
 120 PRINT AT 9+D,0;A$(D)
 130 NEXT D
 133 IF P=1 THEN GOTO 400
 135 GOSUB 180
 137 GOSUB 260
 138 GOSUB 320
 139 GOTO 110
 140 PRINT AT 0,12;"""■""=YOUR"
 150 PRINT AT 3,12;"HIT NEWLINE
KEY"
 160 INPUT B$
 165 CLS
 170 RETURN
 180 PRINT AT 1,0;"INPUT ""SENKY
O KATSUDO CHIIKI"""
 190 PRINT AT 2,0;"(X=10 TO 21) (
Y=0 TO 31)"
 200 FOR R=1 TO 10
 205 PRINT AT 3,0;"NOKOLI=";11-R
;" "
 210 INPUT X
 220 INPUT Y
 230 LET A$(X-9,Y+1)="■"
 240 NEXT R
 250 RETURN
 260 FOR M=1 TO 10
 270 LET N=INT (RND*12)+1
 280 LET K=INT (RND*32)+1
 290 LET A$(N,K)="▒"
 300 NEXT M
 310 RETURN
 320 FOR I=1 TO 10
 330 LET J=INT (RND*12)+1
 340 LET O=INT (RND*32)+1
 350 LET A$(J,O)="*"
 360 NEXT I
 365 LET P=P+1
 370 RETURN
 400 REM **KAIHYO**
 401 LET F=0
 405 FOR R=1 TO 3
 410 PRINT AT R,0;"
                 "
 420 NEXT R
 421 LET Q=0
 422 LET A=0
 423 LET B=0
 425 FOR G=1 TO 12
 426 FOR V=1 TO 32
 427 LET F=F+(10000/384)
 430 PRINT AT 0,5;"KAIHYOLITSU "
;(INT F)/100;" PARSENT"
 435 LET W=INT (RND*1000)
 440 IF A$(G,V)="■" THEN GOSUB 1
000
 450 IF A$(G,V)="▒" THEN GOSUB 1
040
 460 IF A$(G,V)="*" THEN GOSUB 1
080
 470 LET I=(Q>=A)+(Q>=B)
 480 LET T=(A>=Q)+(A>=B)
 490 LET E=(B>=Q)+(B>=A)
 500 PRINT AT I+2,10;"■";Q;"   "
 510 PRINT AT T+2,10;"▒";A;"   "
 520 PRINT AT E+2,10;"*";B;"   "
 970 NEXT V
 980 NEXT G
 990 STOP
1000 LET Q=Q+W
1010 LET A=A+((1000-W)/2)
1020 LET B=B+((1000-W)/2)
1030 RETURN
1040 LET A=A+W
1050 LET Q=Q+((1000-W)/2)
1060 LET B=B+((1000-W)/2)
1070 RETURN
1080 LET B=B+W
1090 LET Q=Q+((1000-W)/2)
1100 LET A=A+((1000-W)/2)
1110 RETURN
```

```
INPUT "SENKYO KATSUDO CHIIKI"
(X=10 TO 21) (Y=0 TO 31)
NOKOLI=10
```



《写真》実行画面

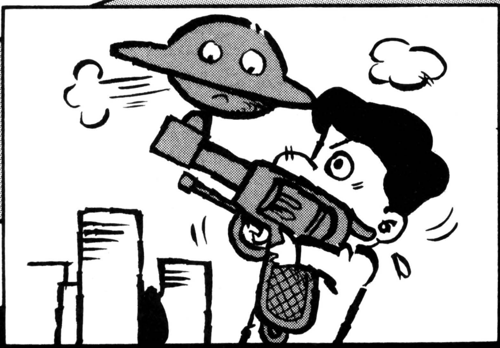
ZX—81

★アルファベットチョコをならべてコンピュータをつくった。と思ったらなくなった。やい影かえせ!!(兵庫県小野市・ＮＩＣＥ14才)……【影：チョコなど女の子に捨てるほどもらったのだ。編：あっ，お菓子屋の請求書！】

HC-20用

Breaking The Meteors

白仁　克典

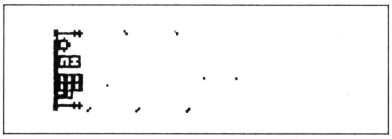


ある日，あなたは空にいん石群を見た。ところが，日頃行ないの悪いあなたを誰も信じてくれない。そこであなたはイメージ一新をはかり，「鉱物消去器」7台で町を守るのである。

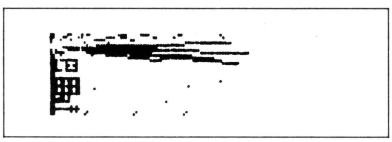
Break!

画面は左側を上にして考えてください。いん石が地面にぶち当たる前に，上下の固定砲台と地面の戦車を使って消してください。

キーは上三門が[O][P][@]，下三門が[K][L][;]で45°の角度に発射されます。戦車は絶えず上下へ動き，[Q]を押すか端へ来るかすると方向が変わります。発射は[TAB]です。当たれば100点プラスされますが，撃つたびに固定砲は20点，戦車は50点減ります。しばらく頑張っているといん石が降ってこなくなり，最後の一つを射てば得点を見られます。



《写真1》実行画面



《写真2》や，やられた!!爆発の瞬間

プログラムについて

参考にしたのは，1982年9月号ベーマガの「DESTROY THE METEOR」です。乱数発生のところでPEEK(9)を使っています。$0009はめまぐるしく変化し，VAL(RIGHT$(TIME$,2))の60通りにくらべて，256通りの乱数系を作ることができます。

Breaking The Meteorsのプログラム・リスト

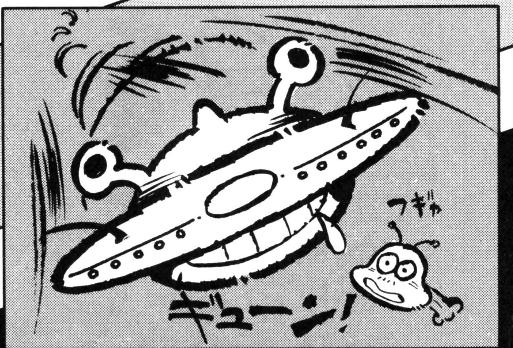
```
0 REM BreakingtheMeteors
1 REM       von Schirani
10 MEMSET&HA70:WIDTH20,4
0:POKE&H7E,&H80:RANDOMIZ
EPEEK(9):POKE&H11E,&HA:P
OKE&H11F,&H40:FORI=&HA40
 TO &HA6F:READ D:POKE I,
D:NEXT
20 DEFINTB-Z:FORI=0TO3:C
$(I)=CHR$(224+I*2)+CHR$(
225+I*2):NEXT:VR=PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271)
30 A$="  One day, you fo
undsome meteors in  thes
ky. But, people didnot b
elieve you.       So, yo
u  have  tobreak  the
meteorsall alone!":GOSUB
370
40 CLS:PRINTCHR$(23);:RE
STORE490:GOSUB390:GOSUB4
10:SC=0:T=0:P=10:U=1:FOR
I=0TO4:X(I)=-RND*9:Y(I)=
7+RND*27:Z(I)=1:NEXT
50 CLS:GOSUB420
60 REM
70 T=T+1:Z=0:FORI=0TO4:Z
=Z(I)+Z:NEXT:IFZ=0 THEN3
10
80 FORI=0TO4:IF Z(I) THE
N PRESET(X(I),Y(I)):X(I)
=X(I)+INT(RND*2+1):IFX(I
)>118 ANDZ(I)THEN260ELSE
 Y(I)=Y(I)+INT(RND*3-1):
IFY(I)<5THENY(I)=5ELSEIF
Y(I)>26THENY(I)=26
90 IFZ(I) THENPSET(X(I),
Y(I))
100 NEXT:PSET(119,P):P=P
+U:PRESET(119,P):IFP<3 T
HENU=1ELSE IFP>28 THENU=
-1
110 REM
120 Y$=INKEY$:POKE&H169,
0:IFY$=""THEN70 ELSE IFY
$=CHR$(9)THEN230 ELSEIFY
$="Q"THENU=-U
130 K=INSTR("KL;",Y$):IF
K THEN G=K*20+29:GOTO200
140 K=INSTR("OP@",Y$):IF
K THEN G=K*20+44:GOTO170
150 GOTO70
160 REM
170 SOUND38,1:LINE(G,2)-
(G-29,31),PSET:LINE(G,2)
-(G-29,31),PRESET:FORI=0
TO4:IFG+2-X(I)=Y(I) AND
Z(I)=1 THENGOSUB280
180 NEXT:SC=SC-2:GOTO70
190 REM
200 SOUND38,1:LINE(G,29)
-(G-29,0),PSET:LINE(G,29
)-(G-29,0),PRESET:FORI=0
TO4:IF G+2-X(I)=31-Y(I)
AND Z(I)=1THENGOSUB280
210 NEXT:SC=SC-2:GOTO70
220 REM
230 SOUND10,1:LINE(107,P
)-(0,P),PSET:LINE(107,P)
-(0,P),PRESET:FORI=0TO4:
IF P=Y(I) AND Z(I)THENGO
SUB280
240 NEXT:SC=SC-5:GOTO70
250 REM
260 FORF=120TO30STEP-30:
FORJ=0TO15:SOUND1,1:LINE
(119,Y(I))-(F-RND*25,Y(I
)+RND*50-16),PSET,INT(RN
D*2):NEXT:NEXT:A$="     Y
ou could't keepyour town
,and peoplewas  sorry  n
ot  forbelieving you....
":GOSUB370:CLS:GOTO340
270 REM
280 SOUND24,1:C=1:GOSUB4
40:C=0:GOSUB440
290 GOSUB420:IF T>140 TH
EN Z(I)=0:RETURN ELSEX(I
)=-RND*8:Y(I)=5+RND*21:S
C=SC+10:RETURN
300 REM
310 FORI=1TO5:SOUND26,2:
SOUND0,0:NEXT:RESTORE560
320 A$=" You kept your t
own,and people was  very
grateful to you!":GOSUB3
70
330 CLS:LOCATE0,0:PRINTU
SING"Your Score:#####0";
SC;:SOUND0,10:SOUND0,0
340 LOCATE0,2:PRINT" Pla
y Again?[Y/N]";
350 Y$=INPUT$(1):IFY$="Y
"THEN 40 ELSE IFY$<>"N"T
HEN 350
360 CLS:PRINT"bye..":POK
E&H168,0:END
370 REM
380 CLS:LOCATE0,0,1:FORI
=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$
,I,1);:SOUND18,1:NEXT:SO
UND0,20:SOUND0,0:RETURN
390 READX,Y:IFX=0 THENRE
ADX,Y:PSET(X,Y) ELSE IFX
=-1 THENRETURN
400 LINE-(X,Y),PSET:GOTO
390
410 READX,Y:IFX<0 THEN R
ETURN ELSE SOUNDX,Y*2:GO
TO410
420 LINE(119,0)-(119,31)
,PSET:FORZ=1TO3:LINE(Z*2
0+46,0)-(Z*20+45,1),PSET
:LINE(Z*20+31,31)-(Z*20+
30,30),PSET:NEXT
430 FORV=0TO3:LOCATE18,V
:PRINTC$(V);:NEXT:LOCATE
S0,0:RETURN
440 LINE(X(I)-2,Y(I)-1)-
(X(I)-1,Y(I)-2),PSET,C:L
INE(X(I)+1,Y(I)-2)-(X(I)
+2,Y(I)-1),PSET,C:LINE(X
(I)+2,Y(I)+1)-(X(I)+1,Y(
I)+2),PSET,C:LINE(X(I)-1
,Y(I)+2)-(X(I)-2,Y(I)+1)
,PSET,C:RETURN
450 DATA 4,14,4,14,228,3
6, 228,228,100,100,255,2
55
460 DATA 127,127,73,127,
127,73, 127,127,73,127,2
55,255
470 DATA 0,62,42,34,42,6
2, 34,174,34,62,255,255
480 DATA 64,224,64,224,6
4,70,79,89,73,79,255,255
490 DATA 0,0,4,22,9,8,14
,10,8,14,12,17,6,22, 0,0
,12,22,17,14,19,16,17,22
,25,13,20,14,23,21,28,13
,30,15, 0,0,26,18,27,21,
30,16
500 DATA 0,0,30,17,32,21
,37,7, 0,0,35,14,38,14,3
5,17,37,20,41,14,40,21,4
4,14,43,21,48,14,47,21,5
4,14
510 DATA 0,0,49,19,51,20
, 0,0,55,15,50,25
520 DATA 0,0,60,10,56,20
,65,10, 0,0,61,15,63,16,
61,21,67,16,65,14,65,22
530 DATA 0,0,72,6,69,20,
76,7,74,21,79,8,79,21,84
,14,81,12,82,20,92,6, 0,
0,88,13,86,20,93,14,90,1
2,91,19,97,14,94,20,99,1
7,97,14,102,11,104,13,10
2,17,110,13,108,19,106,1
7
540 DATA0,0,41,10,42,12,
 0,0,56,11,61,11, 0,0,86
,8,92,9,-1,-1
550 DATA 6,1,8,1,9,3,10,
1,11,1,12,1,10,1,8,4,6,1
,8,1,9,3,10,1,11,1,12,1,
13,1,15,1,14,1,12,1,10,4
,14,1,12,1,10,3,14,1,12,
1,10,1,8,1,6,1,9,6,-1,-1
560 DATA 0,4,15,2,12,2,1
3,2,41,2,13,2,12,2,15,2,
12,2,13,2,9,2,10,2,11,2,
15,2,12,2,13,2,41,1,15,1
,16,2,15,2,41,2,13,2,12,
2,9,2,10,2,11,2,0,4,0,0,
-1,-1
```


★ボールペンの字から，すばらしくきれいな印刷の字へハッハッハ!（大阪府高石市・**西居　洋**）……【**やすきよ**：なになに，きれいな奥村印刷だって？うれしいねえ。**影**：とおだてて仕事を早くしてもらおう。ハッハッハ!】

JR-800用

SKY ROLLER

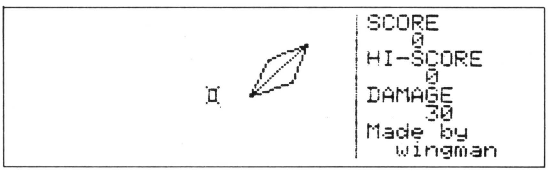
ウィングマン



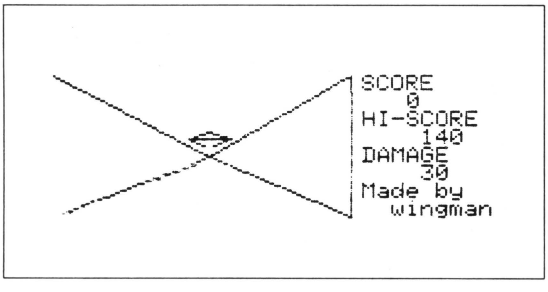
ゲームについて

空を回転しながら飛んでくるスカイローラーを，撃つゲームです。2468でスコープを動かし，スコープの形が変わったら SPACE で撃ってください。ごく簡単なものですが，初歩的な3D－CHANGE SYSTEM(3次元変換)を使っています。

DAMAGEが100になると，ゲーム・オーバーです。



《写真1》スカイローラーの大きさが変化します



《写真2》ビーム!! 勝負はこれからさ!

スカイ　ローラーのプログラム・リスト

```
10 DEFINTX,Y,Z,S:DIMX(3,5),Y(3,5
)
20 FORI=0TO3:FORJ=0TO5:READX(I,J
),Y(I,J):NEXTJ,I:F=1
30 FORI=&H2000TO&H200B:READA$:PO
KEI,VAL("&h"+A$):NEXT
40 CLS:LINE(121,0)-(121,63),PSET

50 LOCATE21,0:PRINT"SCORE":LOCAT
E21,2:PRINT"HI-SCORE"
60 LOCATE21,4:PRINT"DAMAGE":LOCA
TE21,6:PRINT"Made by":LOCATE23,7
:PRINT"wingman";:LOCATE24,3:PRIN
THI:X=10:Y=4
70 REM
80 I$=INKEY$(0):XX=(I$="4")-(I$=
"6"):YY=(I$="8")-(I$="2")
90 IF(X+XX<>-1)*(X+XX<>20)*(Y+YY
<>-1)*(Y+YY<>8)THENLOCATEX,Y:PRI
NT" ";:X=X+XX:Y=Y+YY
100 IFI$=" "THENGOSUB360
110 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(&HE0-(ZE
<12));
120 IFXE=0THENXE=RND(1)*80-40:YE
=RND(1)*30-15:ZE=20:A=0
130 F=ZE/5:EX=XE/F+60:EY=YE/F+30

140 LINE(X(A,0)/F+EX,Y(A,0)/F+EY
)-(X(A,1)/F+EX,Y(A,1)/F+EY),PRES
ET
150 FORI=1TO5:LINE-(X(A,I)/F+EX,
Y(A,I)/F+EY),PRESET:NEXT
160 IFZE=6THENXE=0:GOSUB260:GOTO
70
170 ZE=ZE-2
180 A=A+1:A=A*-(A<>4)
190 F=ZE/5:EX=XE/F+60:EY=YE/F+30

200 LINE(X(A,0)/F+EX,Y(A,0)/F+EY
)-(X(A,1)/F+EX,Y(A,1)/F+EY),PSET

210 FORI=1TO5:LINE-(X(A,I)/F+EX,
Y(A,I)/F+EY),PSET:NEXT
220 IFRND(1)>.9THENGOSUB250
230 LOCATE23,1:PRINTSC:LOCATE24,
5:PRINTDA
240 GOTO70
250 LINE(EX,EY)-(X*6+3,Y*8+4),PS
ET
260 FORI=50TO80:SOUND1150-I,1:NE
XT
270 LINE(EX,EY)-(X*6+3,Y*8+4),PR
ESET
280 IFRND(1)>.5THENRETURN
290 DA=DA+10:IFDA<100THENRETURN
300 FORI=1TO20:LINE(0,RND(1)*62)
-(122,RND(1)*62),PSET
310 LINE(RND(1)*122,0)-(RND(1)*1
22,62),PSET:SOUND3000,1:NEXT
320 LOCATE5,2:PRINT"GAME OVER":L
OCATE3,4:PRINT"HIT RETURN KEY"
330 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN330
340 IF SC>HI THEN HI=SC
350 SC=0:XE=0.DA=0:GOTO40
360 XX=X*6+3:YY=Y*8+4:LINE(0,0)-
(XX,YY),PSET:LINE(121,0)-(XX,YY)
,PSET
370 LINE(121,63)-(XX,YY),PSET:LI
NE(0,63)-(XX,YY),PSET:FORI=1TO15
:SOUNDI+50,2:SOUND21-I+50,2:NEXT

380 IF(XX>EX-10)*(XX<EX+10)*(YY>
EY-10)*(YY<EY+10)*(ZE<12)THEN400

390 GOSUB450:RETURN
400 SC=SC+(12-ZE)*10:XE=0
410 LOCATEX,Y:PRINT"◆";
420 LINE(X(A,0)/F+EX,Y(A,0)/F+EY
)-(X(A,1)/F+EX,Y(A,1)/F+EY),PRES
ET
430 FORI=1TO5:LINE-(X(A,I)/F+EX,
Y(A,I)/F+EY),PRESET:NEXT
440 FORI=1TO10:SOUND500,1:SOUND8
00,2:NEXT:GOSUB450:RETURN
450 LINE(0,0)-(XX,YY),PRESET:LIN
E(121,0)-(XX,YY),PRESET
460 LINE(121,63)-(XX,YY),PRESET:
LINE(0,63)-(XX,YY),PRESET:RETURN

470 DATA-20,0,0,-8,20,0.0,8,-20,
0,20,0
480 DATA-14,-14,6,-6,14,14,-6,6,
-14,-14,14,14
490 DATA0,20,8,0,0,-20,-8,0,0,20
,0,-20
500 DATA14,-14,-6,-6,-14,14,6,6,
14,-14,-14,14
510 DATAFF,81,81,81,81,FF,81,7E,
42,42,7E,81
```

CHECKER FLAG

Dr.D：やあ，このプログラムの解読はおもしろそうじゃぞ。まず，130行と190行でX，Y軸を2Dに変換しておるな。スカイローラーのライン・パターンは配列に代入していて，Fが大きければスカイローラーは小さく…というふうにしているんじゃ。

★ちんちん電車から電車をひくと？（影：○○○○！）答：架線と線路が残ります。（兵庫県神戸市・小西隆博13才）……【影：私だけじゃないよ。編：よくある手だがいつもだまされるのがいるね。】

PC-8201用

LAND MINE82

KUAGE



パソコンおもしろイラスト



愛媛県松山市・久米常博



茨城県勝田市・桑又さんちの田吾作君

ゲームについて

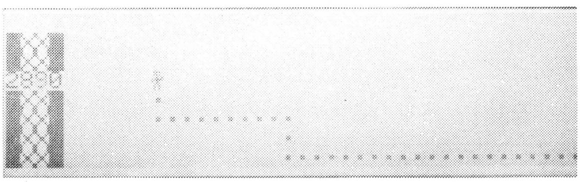
このゲームは，基本的にはＰＣ－8001用「ＬＡＮＤ ＭＩＮＥ」と同じで，右下から左上の出口へ地雷をよけて進むというものです。一定時間後に地雷は地面の下に隠され，見えなくなります。しかしＰＣ－8201版では，"■"（秘密書類）をとってからでなければなりません。キーはカーソル・キーで，２個同時に押すことによりナナメにも進めます。

各面スタートには，少し時間がかかります。

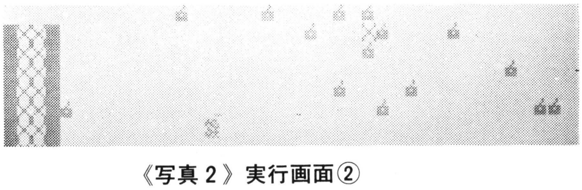
プログラムと改造について

ＰＯＫＥ　65128，０は先行入力クリアです。

64448，64768　はそれぞれＴＥＲＭの第２画面，テキスト画面のＶ－ＲＡＭのスタートアドレスで，320バイトずつあります。このゲームでは，テキストのＶ－ＲＡＭデータをＴＥＲＭの第２画面のＶ－ＲＡＭへ転送して，配列のかわりに使っています。改造に役立ててください。



《写真１》実行画面①



《写真２》実行画面②

★大発見!! ＳＣ－3000にトーク文を使うとなんとエラーが出るぞ!!（期待した人ゴメンナサイ）（兵庫県神戸市・ナンダコノヤロウ13才）……【影：ぎょえ～!!ぬあんだって!!し，知らなかった！編：ホントに驚く人もいる。】

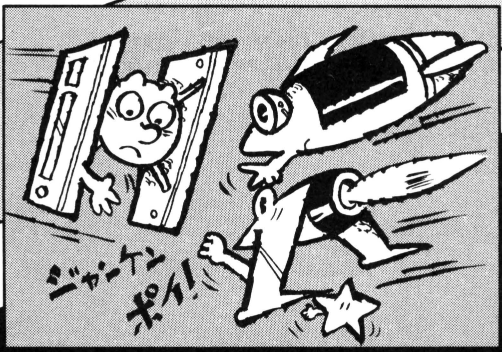
```
1000 CLEAR300,61970!:DEFINTA-Z:GOSUB1440
1010 HI=10000:NA$="KUAGE"
1020 GOSUB1460
1030 SC=0:S=0:MS=3:ER=0:LE=0
1040 CLS:SC=SC+1
1050 FORI=0TO15+SCMOD20
1060 X=RND(8)*35+4:Y=RND(8)*8:IF(X<7ANDY=0)OR(X>35ANDY=7)THEN1060
1070 SOUND3000,1:LOCATEX,Y:PRINT"▲";:NEXT
1080 X=RND(8)*25+7:Y=RND(8)*6+1
1090 LOCATEX,Y:PRINT"X";
1100 FORI=1TO7:LOCATE0,I:PRINT"■XX■";:NEXT
1110 BEEP:FORI=0TO319:POKE64448!+I,PEEK(64768!+I):SOUND2000,-(0=IMOD3):NEXT
1120 X=39:Y=7:LOCATE0,0:PRINTSTRING$(160,MID$("▓ ",1-(MS=3),1));:PRINTSTRING$(16
0,MID$("▓ ",1-(MS=3),1))
1130 FORI=1TO7:LOCATE0,I:PRINT"■XX■";:NEXT:L=ABS(300-SC*20)+100
1140 SOUND4000,1:L=L-1:LOCATE0,3:PRINTUSING"###0";L:LOCATEX,Y:PRINT"・":S=S+10:IF
L=0THEN1310
1150 P=PEEK(65109!)AND15:IFP=0THEN1200
1160 X=X-SGN((P¥4)-1.5)*((PAND12)>0)
1170 Y=Y-SGN((PAND3)-1.5)*((PAND3)>0)
1180 X=X+(X>39)+(X>39)
1190 Y=Y+(Y>7)-(Y<0)
1200 IFX=3ANDY=0THEN1250
1210 LOCATEX,Y:PRINT"웃":P=PEEK(64448!+X+Y*40)
1220 IFP=132ORP=135THEN1310
1230 IFP=134THENT=1:ER=0:GOSUB1410:S=S+50:GOSUB1300
1240 GOTO1140
1250 IFT=0THENX=RND(8)*25+7:Y=RND(8)*8:GOTO1140
1260 S=S+(3-MS)*10+L*SC:T=0
1270 CLS:LOCATE5,3:PRINTUSING"SCREEN [##] SCORE [#####]";SC;S
1280 LOCATE10,5:PRINT"GOTO NEXT SCREEN":BEEP
1290 FORI=0TO50:SOUND5000,1:SOUND2000,1:NEXT:GOTO1040
1300 POKE64448!+X+Y*40,32:RETURN
1310 GOSUB1300:EXEC18082:LOCATEX,Y:PRINT"▓":ER=1:GOSUB1410:MS=MS-1:IFMS<0THEN132
0:ELSE1120
1320 CLS:W$="   Game over   ":LOCATE7,2:POKE65128!,0
1330 FORI=1TO15:PRINTMID$(W$,I,1)" ";:SOUND2000,2:SOUND5000,1:SOUND2500,1:NEXT
1340 IFS>HITHENHI=S:LOCATE10,4:INPUT" Name";NA$:LOCATE10,4:PRINTUSING"Score    ##
###";S
1350 LOCATE10,4:PRINTUSING"Hiscore #####";HI;:PRINT"  :"NA$" GET"
1360 LOCATE15,7:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ? (Y/N) ";
1370 P=INSTR("nNﾐyYﾝ",INPUT$(1)):IFP=0THENBEEP:GOTO1370
1380 IFP<4THENPRINT"No!":PRINTCHR$(27)"W":END
1390 PRINT"Yes!":GOTO1030
1400 DATA9394,9394,0,7899,9394,9394,0,7899,9394,9394,7899,0,9394,7899,8369,0,745
6,7456,9394,9394,6642,7037,7456,5917,6269,6642,7037,8369,7899,7456,-1
1410 RESTORE1400:IFER=0THENRESTORE1430
1420 READV:IFV=-1THENRETURNELSESOUNDV,4+(V=0)*2:GOTO1420
1430 DATA931,739,622,783,879,659,622,830,879,0,1,931,739,622,783,879,659,622,830
,-1
1440 RESTORE1450:FORI=0TO29:READZ:POKE61970!+I,Z:NEXT:POKE65215!,18:POKE65216!,2
42:RETURN
1450 DATA24,235,63,235,12,0,120,120,108,123,120,0,102,219,118,173,123,172,195,36
,24,24,36,195,255,255,255,255,255,255
1460 CLS:SCREEN0,0:SOUND1000,2:PRINT:SOUND2000,2:PRINT"    ** LAND MINE **";CHR$(
27)+"V":SOUND2400,2:PRINT:SOUND3000,2
1470 PRINT"   ^          ｺﾉｹﾞｰﾑﾊ ｼﾞﾗｲ [▲] ｦ ﾖｹﾅｶﾞﾗ":SOUND3500,2:PRINT" < 웃 >     ﾋﾀﾞ
ﾘ ｳｴﾉ ﾃﾞｸﾞﾁﾆ ﾑｶｯﾃ ｽｽﾑ｡":SOUND4000,2:PRINT"   v          ｿﾚﾜ [X] ｦ ﾄｯﾃｶﾗﾉ ﾊﾅｼﾀﾞｹﾄﾞ"
1480 SOUND5000,2:PRINT:SOUND6000,2:PRINTSPACE$(9);"ｽﾀｰﾄﾊ ﾃｷﾄｳﾅ ｷｰ";
1490 IFINKEY$=""THEN1490ELSESOUND2000,1:RETURN
```

PC-8201

★バグ発見!! 2月号P．85で大塚君のことを大俊君といっている。でももしかすると大塚俊章君の略かもしれない。（埼玉県川越市・**渋谷　聡12才**）……**【編集長**：さすが埼玉の少年は洞察が細かい。埼玉はなめると辛いのだ!!**】**

FX-702P用
SPACE SCRAMBLE

浅野　博史



ゲームについて

山，ミサイルなどの障害物をよけて進むゲームです。距離は10進むと１増えます。距離が10になると，１面ＯＷＡＲＩです。君の宇宙船は下にいるときは〝＊〟で，上にいるときは〝＞〟と表示されます。では，ＬＥＴ'Ｓ　ＧＯ!

```
0 （＊　／↑＃＄＃）：5
↑ └──────┘ ↑
距離　宇宙空間　のこりの爆弾
```

《第１図》ゲーム画面

《第１表》キー操作

KEY	意味	注　　　意
H	上昇	/をよけれるが爆弾しか使えなくなる
V	下降	爆弾バルカン砲が使えるようになる
1	爆弾	一つ前のものをやっつけられる
2	：	二つ　：
3	バルカン砲	二つか二つ前のものをやっつけられる

《第２表》

表示	点	注　　　意
↑	10	ミサイルでどこにいてもあたるからやっつけるしかない
π	50～250	基地　ミステリー　害はない
＃	30	燃料タンク　上にいるとあたる　エネルギーがふえる
$	20	爆弾庫ばくだんがふえる
＋	0	爆弾でしかやっつけられないどこにいてもあたる

SPACE SCRAMBLEのプログラム・リスト

```
VAR: 36 PRG: 1600

P0: 483 STEPS
   2 FOR W=1 TO 5:PR
     T CSR W-1;" )";
     CSR 13-W;"$#π+/
     ↑ ";:NEXT W
   3 FOR W=6 TO 14:P
     RT CSR W;"-";:N
     EXT W
   4 WAIT 30
   5 PRT CSR 1;"SPAC
     E SCRAMBLE","HI
     -SCORE";G
  10 A0$="↑":A1$=" "
     :A2$="/":A3$="#
     ":A4$="$":A5$="
     π":A6$=" "
  15 A7$="#":A8$="/"
     :A9$="+"
  20 Z=0:Y=5:X=20:$=
     "  ":B$="(*":P=
     0:H=3:F=0:M=0:E
     =0
  25 N=30:L=1:PRT "
     1MEN"
  30 GSB #6
  70 PRT CSR 0;P;CSR
      3;B$;CSR 4;$;C
     SR 3;B$;CSR 14;
     ")";CSR 16;Y;
 100 D$=MID(1,1):IF
     D$≠" ";GSB #2
 120 IF F>5000;IF E≠
     1;E=1:H=H+1:PRT
      CSR 0;"+1 DAI"
     ;
 200 $=MID(2)+A$(INT
      (RAN#*10))
 220 GSB #1
 230 M=M+1:N=N-1:IF
     M≥10;P=P+1:M=0
 235 IF N≤0;GSB 2000
 240 IF P≥10;GSB #5
1000 GOTO 70
2000 PRT CSR 4;"NO E
     NERGY";:GSB #3:
     N=15:RET

P1: 563 STEPS
   1 GOTO 10
   5 GOTO 2000
  10 K$=KEY:IF K$=""
     ;RET
  20 IF K$="H";B$="(
     )":RET
  30 IF K$="V";B$="(
     *":RET
  40 IF K$="2";IF Y≥
     1;Y=Y-1:PRT CSR
      6;",";:IF MID(
     2,1)≠"/";A=2:GO
     TO 5
  50 IF K$="1";IF Y≥
     1;Y=Y-1:PRT CSR
      5;",";:IF MID(
     1,1)≠"/";A=1:GO
     TO 5
  60 IF K$="3" THEN
     3000
  70 IF K$="5";PRT C
     SR 0;"NOKORI ";
     N:RET
 100 RET
2000 U$=MID(A,1)
2005 IF U$="↑";F=F+1
     0
2010 IF U$="π";F=F+(
     INT (RAN#*200)+
     50)
2020 IF U$="#";F=F+3
     0:N=N+INT (RAN#
     *10):IF N>30;N=
     30
2025 IF U$="$";F=F+2
     0:Y=Y+INT (RAN#
     *4):IF Y>5;Y=5
2030 IF A=1;$=" "+MI
     D(2)
2035 IF A=2;$=MID(1,
     1)+" "+MID(3)
2040 RET
3000 IF MID(1,1)≠" "
     ;PRT CSR 5;"-";
     :GOTO 3010
3001 IF MID(2,1)≠" "
     ;PRT CSR 5;"-";
     CSR 6;"-";:GOTO
      3020
3002 PRT CSR 5;"-";C
     SR 6;"-";:RET
3010 IF MID(1,1)≠"+"
     ;IF MID(1,1)≠"/
     ";IF B$="(*";A=
     1:GOTO 2000
3020 IF MID(2,1)≠"+"
     ;IF MID(2,1)≠"/
     ";IF B$="(*";A=
     2:GOTO 2000
3030 RET

P2: 80 STEPS
  10 IF D$="/";IF B$
     ="(*";GSB #3:RE
     T
  30 IF D$="#";IF B$
     ="()";GSB #3
 100 IF D$="↑";GSB #
     3
 150 IF D$="+";GSB #
     3
 200 RET

P3: 122 STEPS
  10 H=H-1:FOR W=4 T
     O 13
  20 PRT CSR W;"!";C
     SR W;"/";CSR W;
     "-";CSR W;"+";C
     SR W;" ";
  30 NEXT W
  31 WAIT 30:PRT CSR
      0;"NOKORI ";H,
     "SCORE ";F
  32 IF H≤0 THEN #4
  34 GSB #6
  70 Y=5:N=30:RET

P4: 57 STEPS
  10 WAIT 50:PRT "GA
     ME OVER","SCORE
      ";F
  20 IF F>G;G=F
  30 PRT "HI-SCORE";
     G

P5: 118 STEPS
   5 Q=INT (RAN#*(L*
     50))+100
  10 WAIT 30:PRT CSR
      0;L;"MEN OWARI
     ","BONUS ";Q:F=
     F+Q:P=0
  15 PRT "SCORE ";F
  20 L=L+1:PRT CSR 0
     ;L;"MEN"
  30 GSB #6
  70 N=30:Y=5:RET

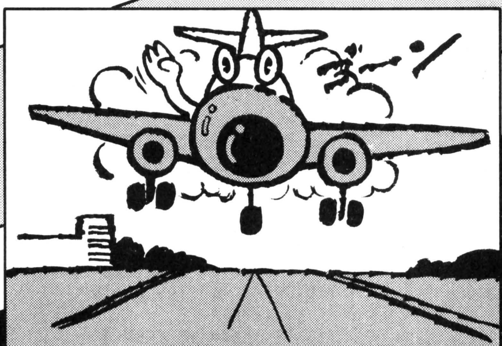
P6: 36 STEPS
  10 $="  ":FOR W=0
     TO 7:$=$+A$(INT
      (RAN#*7)):NEXT
      W:RET
```


★映画「ウォー・ゲーム」第２弾!影さん主演「食オー・ゲーム」(宮城県塩釜市・**内海豊晃11才**)……【**影**：奥村印刷にかけた電話が偶然ラーメン屋にアクセスしてしまった。「ラーメン１丁!」**編**：何が偶然だ♣】

PASOPIAmini用

DC-8 LANDING

中山光一



①内　容

着陸体勢に入ったDC－8を，無事に着陸させるものです。さまざまな障害があり，そうやすやすとはできませんよ。

②使いかた

第1図のように滑走路に向って飛行しています。
計器類は，　**第2図**のように表示されます。左からⒶが滑走路までの距離(L)で，Ⓑが高度(H)，Ⓒが角度(P)で，これが15度を越えると失速して墜落します。Ⓓがスピードで，Ⓔがメッセージ・ボックスです。

③操作方法

第2図の表示後，〝PILOT？〞と出ます。　**第1表**に示す任意のボタンを押して，DC－8を操縦してください。入力がないと，そのまま続行します。

《第1表》キー操作

ボタン	やること	計器盤メッセージボックス表示
4	DC-8を左に移動	>
6	DC-8を右に　〃	<
8	DC-8の下降を弱める	HU
2	DC-8の下降を強める	HD
H	DC-8のスピードをアップ	SU
D	DC-8のスピードをダウン	SD
入力なし	何もしない(入力ないとき)	*

(着陸成功条件)

Ⅰ）高さ10，距離30未満になると〝LANDING SYSTEM ON!!〞

Ⅱ）高さ5未満，距離20以下でスピード20未満だと成功!!

(障害)

Ⅰ）角度が10°以上になると，〝DANGER〞と表示されます。スピードを下げるか高度を下げて，調整してください。角度が15°以上になると〝EMERGENCY SYSTEM ON〞となって，高度が6減ります。このシステムが作動するのは，3回のみです。

Ⅱ）スピードは，0＜スピード≦∞でかまいませんが，〝LANDING SYSTEM ON〞の後は20以上ではGAME OVERです。もちろん0では墜落です。

Ⅲ）高度0では墜落です。

Ⅳ）ゲーム中に〝SLIP ICHIn〞と表示されたら（nは数字）〝PILOT？〞のとき直してください。**第1図**です。　つまりDC－8が左右に(右側が正)ずれたわけです。ずれは無作為に－1，0，1の幅で増減しています。

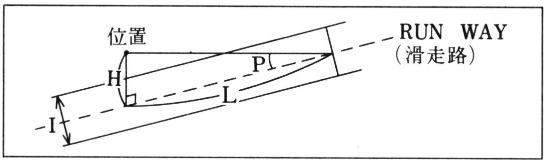
高度20以下でこのズレが±5以上になると，DC－8が表示灯にぶつかってGAME OVERです。

Ⅴ）ゲーム中〝ⓐ〞がたくさん出てきたら，すぐにKのボタンを押してください。でないとカラスがエンジンに吸い込まれ，スピードが変化してしまいます。

Ⅵ）〝CAPTAIN YAMETE KUDASAI!!〞と出ると，その後に〝REACTION？〞と出ます。カンで1～5の数字を入力して RETURN ，はずれるとスピードが変化してしまいます。

なお，カラス，キャプテンのアクシデントは，ともに4回になるとゲーム・オーバーです。

★1月号P.157より，**編**：今年はベーマガを厚くするぞ。**影**：じゃあ給料も上るな？**Dr.D**：定価も上げなくちゃ。
読者：エーッ！**影**：僕の給料だけ上げれば……(ボカッ)イテッ！(東京都秋川市・**ウーポン16才**)……【**編**：アヘ！】



《第１図》想定図

```
900 M   100^   5 : 30 S  ＊
 Ⓐ       Ⓑ     Ⓒ   Ⓓ     Ⓔ
```

《第２図》ＬＣＤ表示例

DC-8 LANDINGのプログラム・リスト

```
  5 PAUSE TAB(7);"READY
    !":Z$="*":Y=0:W=5:C
    =0:O=0
 10 FOR S=10 TO 0 STEP
    -1
 20 PRINT TAB(9);S:BEEP
     1:BEEP 0:WAIT 5
 30 NEXT S
 40 PRINT TAB(8);"START
    !":WAIT 9:BEEP
 50 L=900:H=100:S=30:U=
    10:Q=3:M=4:P=5:T=3:
    D=0:I=0
 60 PAUSE TAB(3);"* DC-
    8 LANDING *"
 70 PAUSE TAB(5);"GOOD
    LUCK!!"
 80 PRINT L;"M";H;"^";P
    ;":";S;"S ";Z$:WAIT
     10
 90 L=L-S:H=H-T
100 R=INT(RND*10)-5:I=I
    +SGN(R)
110 Z9=H/(L+0.0000001):
    Y=ATN(Z9):P=INT(Y)
120 IF H<=20 THEN GOSUB
     310
130 IF H<=0 THEN 790
140 IF L<=0 THEN 790
150 IF S<=0 THEN 790
160 IF P<=0 THEN 790
170 IF P>=10 THEN GOSUB
     720
180 IF ABS(I)>=5 THEN G
    OSUB 520
190 PRINT "PILOT ?":WAI
    T 5
200 D$=INK$:IF D$="" TH
    EN LET Z$="*":GOTO
    270
210 IF D$="8" THEN LET
    H=H+3:Z$="HU"
220 IF D$="D" THEN LET
    S=S-U:Z$="SD"
230 IF D$="2" THEN LET
    H=H-3:Z$="HD"
240 IF D$="H" THEN LET
    S=S+U:Z$="SU"
250 IF D$="4" THEN LET
    I=I-1:Z$="<"
260 IF D$="6" THEN LET
    I=I+1:Z$=">"
270 GOSUB 540
300 GOTO 80
310 IF H<=0 THEN 790
320 V=INT(RND*10)
330 IF V>1 THEN RETURN
340 IF V=1 THEN 360
350 IF V=0 THEN 430
360 PAUSE "CAPTEN YAMET
    E KUDASAI!!"
370 V=ABS(INT(RND*10)-4
    )
380 INPUT "REACTION !!"
    ,Z
390 IF Z=V THEN PAUSE "
    CLEAR !!":RETURN
400 PAUSE "DAMEGE !!":C
    =C+1
410 IF C=4 THEN 790
420 E=INT(RND*10)-5:S=S
    +(5*SGN(E)):RETURN
430 PRINT "ລລລ ລ ລ ລລລລ
     ລລລ ລລ":WAIT 15
440 E$=INK$
450 IF E$="K" THEN PAUS
    E "CLEAR!":RETURN
460 IF E$<>"K" THEN 480
470 IF E$="" THEN 480
480 M=M-1:J=4-M
490 PAUSE J;"BAN ENGINE
     STOP !"
500 IF J=0 THEN 790
510 S=S-5:RETURN
520 IF H>=8 THEN PAUSE
    "SLIP ICHI ";I:RETU
    RN
530 GOTO 790
540 IF L>30 THEN RETURN

550 IF H>10 THEN RETURN

560 IF O=1 THEN 580
570 PRINT "LANDING SYST
    EM ON!!":WAIT 15:O=
    1
580 IF H>5 THEN RETURN
590 IF L>20 THEN RETURN

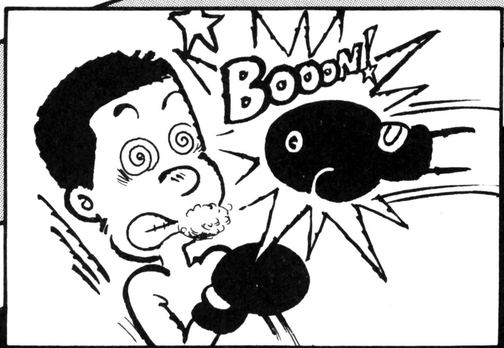
600 IF S>=20 THEN 790
610 G$="......."
620 N$="-"
630 L$="="
640 FOR A=19 TO 6 STEP
    -1
650 W=(W+3)/2
660 IF A>=7 THEN 680
670 PRINT G$;TAB(A);L$:
    WAIT W
671 PRINT "......=":W=W
    +4:WAIT W:PRINT "..
    ...=.":WAIT W:PRINT
     "....=..":WAIT W
672 PRINT "...=...":WAI
    T W:PRINT "..=...."
    :WAIT W:PRINT ".=..
    ...":WAIT W
673 PRINT "=......":WAI
    T W
674 GOTO 690
680 PRINT G$;TAB(A);N$:
    WAIT W
690 NEXT A
700 PRINT TAB(5);"TOUCH
     DOWN!!":WAIT 20
701 FOR A9=0 TO 8
702 BEEP 1:WAIT 2:BEEP
    0:NEXT A9
710 PRINT " YOU ARE GOO
    D PILOT!!":WAIT 25
715 PRINT "    TRY AGAIN
    ? (Y/N)"
716 IF INK$="Y" THEN 5
717 IF INK$="N" THEN EN
    D
718 GOTO 715
720 IF P<15 THEN PAUSE
    "DANGER!":RETURN
730 PRINT "EMERGENCY SY
    STEM ON!":WAIT 20:H
    =H-6
740 Q=Q-1
750 IF Q<0 THEN 790
760 PAUSE "NOKORI";Q
770 Z9=H/L:Y=ATN(Z9):P=
    INT(Y)
780 RETURN
790 F$="......."
800 N$="-"
810 I$="/"
820 FOR A=19 TO 10 STEP
     -1
830 W=(W+5)/2
840 PRINT F$;TAB(A);N$:
    WAIT W
850 NEXT A
860 PRINT F$;TAB(8);","
    ;TAB(9);I$;TAB(10);
    ",":BEEP :WAIT 1
870 E=9:A=10
880 PRINT TAB(E);",";TA
    B(A);",":BEEP 1:BEE
    P 0:WAIT 2.5
890 E=E-1:A=A+1
900 IF E=0 THEN 920
910 GOTO 880
920 PRINT TAB(8);"END":
    WAIT 20
921 PRINT "    TRY AGAIN
    ? (Y/N)"
922 IF INK$="Y" THEN 5
923 IF INK$="N" THEN EN
    D
924 GOTO 921
```

★マイコンをやって目が悪くなってしまったので，今目がよくなるプログラムを作っています!?（静岡県浜松市・鈴木滋雄14才）……【**編**：字が大きいとか？**影**：目にいい緑色を使ってある。**Dr.D**：目薬をさすゲームじゃよ。】

PB-100用

BOXING GAME

飯田　善郎



i・・l	互いにガードしてるのでうてない
i．˙l	うてる
<－－l	自分の上段パンチがきまった
i－－／	やられた
i・－l	ガードしてるのにうってしまった（ダメージ1）

《第1図》画面表示例

HOW TO PLAY

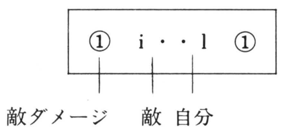
SIFT 0 でスタートです。"i·"が敵とそのグローブで"·l"があなたです。両端の数字がそれぞれのダメージです。

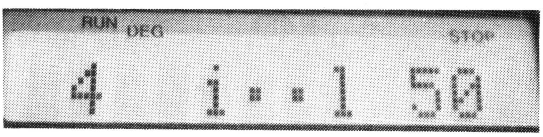
SPC キーでグローブが上下します。敵と自分のグローブが同じ高さにあるときはパンチはうてません。位置が変わったら，すかさず N キーでうってください。ヒットすると一瞬キャラクタが変わり，敵のダメージが1～8増えます。先にダメージが100になったほうが負けです。自分が勝ったらK.O！と表示して止まるので，EXE を押してください。更に強い相手との対戦です。

入力時の注意

"i""l"はそれぞれ小文字のI，Lです。

言葉だけではわからないので表示例を示しておきます。





BOXING GAME のプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "++BOXING
     -GAME++";:PRINT

  20 VAC :B=3:C=7:D=
     1:F=1
  30 A=INT (RAN#*10)
  35 IF A=1 THEN 150
  40 IF A<B;IF D*F T
     HEN 150
  50 IF A>C;D=D+1:IF
      D=3;D=1
  60 $=".,-_"
  70 E$=MID(D,1)
  75 FOR Z=0 TO 10:N
     EXT Z
  80 IF KEY=" ";F=F+
     1:IF F=3;F=1
  90 G$=MID(F,1)
 100 PRINT CSR 0;H;C
     SR 4;"i";E$:G$;
     "l";I;
 110 IF KEY="N" THEN
      190
 120 IF H≥100 THEN 2
     30
 130 IF I≥100 THEN 2
     40
 140 GOTO 30
 150 $=".,-_":J$=MID
     (D+2,1):PRINT C
     SR 5;J$;:H=H+1
 155 IF D=F THEN 60
 160 I=I+INT (RAN#*8
     )+1:PRINT CSR 6
     ;J$;"/";:H=H-1
 170 FOR Y=0 TO 10:N
     EXT Y
 180 GOTO 60
 190 K$=MID(F+2,1):P
     RINT CSR 6;K$;:
     I=I+1
 200 IF D=F THEN 120
 210 H=H+INT (RAN#*8
     )+1:PRINT CSR 4
     ;"<":K$;:I=I-1
 215 FOR Y=0 TO 10:N
     EXT Y
 220 GOTO 120
 230 PRINT "K.O.!":B
     =B+1:C=C-1:L=L+
     1:H=0:I=0:GOTO
     30
 240 PRINT :PRINT "E
     ND";L:GOTO 20
```

★MZ－700でギャラクシアンをやった夜，エイリアンに追いかけられる夢を見た。（愛媛県西宇和郡・**山本健二 15才**）……【**編**：ソフト開発の人もそうだって？**影**：メガネをかけたギャラガが話しかけるんだってさ。】

PB-100用

FBI ACTION

衣笠　耕史



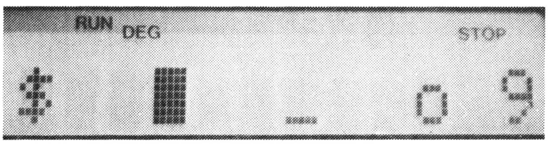
★ストーリー

あなたは，ＰＢ国の秘密警察員（ＦＢＩ）である。とあることから，国際マフィアのアジトに潜入して極秘書類をみつけ出さなくてはならなくなった……。

★遊びかた

〝○″が自分です。左にある〝■″（極秘書類のある部屋）まで行って，右の数字（階数兼エレベーター）までもどってきてください。部屋には重なるだけで入れます。部屋に入らなければ，エレベーターには乗れません。左端の〝＄″は，敵でつぎからつぎへと〝－″（ピストルのたま）を撃ってきます。ジャンプしてよけてください。

キー操作は，4で左へ，6で右へ，8でジャンプです。あんまりモタモタしていると，スコアにマイナス点がつきますよ。書き忘れましたが，１階下りるごとに出る点数は，いままでの合計点を表わしています。



FBI ACTIONのプログラム・リスト

```
P0
  1 PRINT "*FBI ACT
    ION*"
  4 $="♠♥♦♣*/-+ΩΣ"
  5 A$=" o ":Z$=" _
    ":G=10:M=3:S=0
  8 Q=G+40:X=8:C=0:
    B$="■":Y=INT (R
    AN#*3)+2:G=G-1:
    IF G=0 THEN 100
 10 FOR I=1 TO 9:Q=
    Q-1
 11 PRINT CSR 0;"$"
    ;CSR 10;G;CSR Y
    ;B$;CSR X;A$;CS
    R I;Z$;
 15 IF I=X;IF A$="
    o ";GOSUB 300
 20 IF X=9;IF C=1;S
    =S+Q:PRINT CSR
    0;"Nice";S:GOTO
     8
 21 K$=KEY:IF FRAC
    (Q/2)=0;IF K$="
    4";X=X-1:IF X<0
    ;X=0
 22 IF FRAC (Q/2)=0
    ;IF K$="6";X=X+
    1:IF X>9;X=9
 23 IF K$="8";A$="
    ° ":GOTO 25
 24 A$=" o "
 25 IF X=Y-1;B$="":
    C=1
 30 NEXT I
 40 GOTO 10
100 PRINT CSR 0;"Yo
    u're great"
200 PRINT CSR 0;" G
    ame Over  Sc=";
    S:END
300 FOR T=1 TO 3:FO
    R J=1 TO 10:PRI
    NT CSR X+1;MID(
    J,1);:NEXT J:NE
    XT T
310 M=M-1:IF M≦0 TH
    EN 200
320 PRINT :PRINT CS
    R 1;"Ato";M;" n
    in":RETURN
```


★僕の友人に「ＯＦに出るぞ！」とはりきって絵をかいて送ろうとしたのがいる。（広島市・ベーマガ愛読者18万人のなかの１人）……【影：イラスト・コーナーならよかったのにね。編：18万人でなく20万人ですぞ！】

PC-1211用

3D MAZE

内匠　進



ストーリー

山にハイキングにいった影さんが，道に迷って帰れなくなりました。あなたは，影さんとともにこの山から脱出してください。

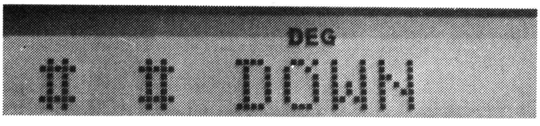
あそびかた

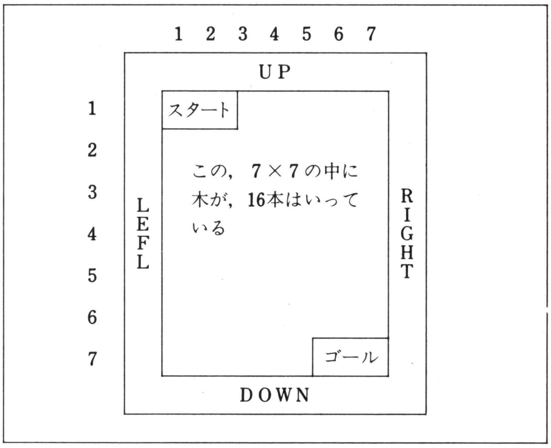
[SHFT][A]のあと，1分ぐらいするとゲーム開始で，自分のまわりの4方向の様子が，下，左，右，上の順番で表示されます。“#”は木で，この木が3本並んでいるところは通り抜けることができません。間に木のないところは，通り抜けることができます。

“DATA␣”ときいてくるので，下なら[2]，左なら[4]，右なら[6]，上なら[8]を入力してください。うまく進めた場合にはBEEP音が2回なり，そうでない場合は1回しかなりません。

《第1図》のように左上からスタートして，右下のゴールに進んでください。

なお，山の種類は128通りあり，同じ山でもう一度挑戦したいときは[SHFT][B]でやってみてください。





《第1図》迷路図

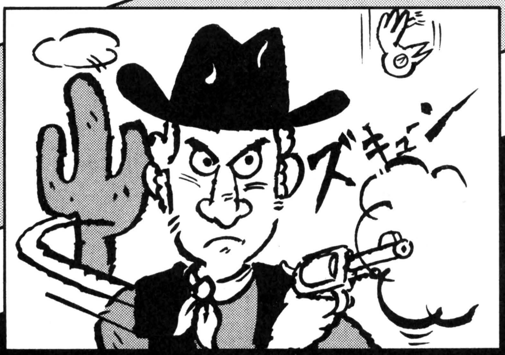
3D MAZEのプログラム・リスト

```
10:"A"W=170:
   PAUSE " WAIT
    A MINUTE !"
20:FOR Z=27TO 1
   07:A$(Z)="#"
   :NEXT Z
30:FOR X=37TO 4
   3STEP 2:FOR
   Z=XTO X+54
   STEP 9:A$(Z)
   =" ":NEXT Z:
   NEXT X
40:FOR Y=37TO 9
   1STEP 18:FOR
   Z=YTO Y+6:A$
   (Z)=" ":NEXT
   Z:NEXT Y
50:FOR Z=1TO 7:
   W=W+20:V=V+π
   :V=VV-INT VV
   :GOSUB (INT
   2V*10+W):A$(
   A(Z))="#":
   NEXT Z
60:"B"BEEP 3:H=
   37:T=37:
   PRINT " 3D M
   AZE":PRINT "
    GAME START
   !"
70:I=H+9:J=H-1:
   K=H+1:L=H-9
80:FOR Z=9TO 12
   :U=Z+4:IF A$
   (A(Z))="#"
   LET A$(U)="
   ### ":GOTO 1
   00
90:A$(U)=" # #
   "
100:NEXT Z
110:IF H=97BEEP
    5:PRINT " GO
    AL IN !":END
120:PRINT M$;"DO
    WN":PRINT N$
    ;"LEFT":
    PRINT O$;"RI
    GHT":PRINT P
    $;"UP":INPUT
    " DATA ";R
130:IF R=2LET T=
    H+9
140:IF R=4LET T=
    H-1
150:IF R=6LET T=
    H+1
160:IF R=8LET T=
    H-9
170:IF A$(T)=" "
    LET H=T:BEEP
    1
180:BEEP 1:T=H:
    GOTO 70
190:A=40:RETURN
200:A=48:RETURN
210:B=56:RETURN
220:B=64:RETURN
230:C=66:RETURN
240:C=68:RETURN
250:D=70:RETURN
260:D=78:RETURN
270:E=86:RETURN
280:E=94:RETURN
290:F=88:RETURN
300:F=96:RETURN
310:G=42:RETURN
320:G=92:RETURN
```

★僕たちのクラスではのろい人のことをやーいBASICとバカにしている。(茨城県那珂郡・**うりまん & りゅうきん**)……【**影**：ではベーマガはのろい雑誌なのか？プンプン!! **編**：今度からやーい影にして。**影**：ブンブン!!】

PC-1500用 ガンマン

エイシン



内　容

まず1人か2人かを聞いてきます。1人のときは相手がコンピュータで，つぎにレベルを聞いてきます。

1～5まであります。2人のときはコンピュータにはいっさい2人の戦いに介入もしくは不正行為を慎しませております。以上の事をすませて，さっそくゲーム・スタートです。1人用では，あなたは右側のガンマンです。2人のときは好きなほうを選んでください。

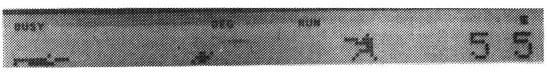
途中障害物がおもしろく上下に動くので，そのすき間をねらって2人の位置が同じになったら打ってください。一般に弾丸の速度は人の速度より速いものなので，打ったと同時にスローモーションの開始です。避ける事も打つ事も不可能になってしまいます。生命は五つあり，右側に表示されています。

《第1図》操作方法

左のガンマン		右のガンマン
Q ←	上	→ 7
A ←	中	→ 4
Z ←	下	→ 1
SPACE	打つ	ENTER

ガンマンのプログラム・リスト

```
  5:CLEAR :INPUT "
    Are You 1 or 2
    ?";V:IF V=1
    LET CO=1:INPUT
    "LEBEL(1-5)?";
    LE:CL=LE+6:IF
    LE>5GOTO 5
  6:DIM A$(3)*30,B
    $(3)*30,Q$(3)*
    30,P$(3)
 10:FOR C=0TO 3:
    READ A$(C),B$(
    C),Q$(C),P$(C)
    :NEXT C
 20:"A"PAUSE " ***
    **  GAME START
     *****":BEEP
    2,10:BEEP 3,20
 30:CLS :E=5:F=5
 40:N=RND 3:M=RND
    3:WAIT 0:
    GCURSOR 1:
    GPRINT A$(N):
    GCURSOR 85:
    GPRINT B$(M):
    CURSOR 20:
    PRINT E;F
 50:R=RND 7:IF R<4
    GOSUB 100
 60:A$=INKEY$
 70:IF A$<>""GOTO
    110
 75:IF CO=1LET CR=
    RND CL:IF CR<C
    L-2GOTO 311
 80:GOTO 50
100:Q=R:GCURSOR 49
    :GPRINT Q$(Q):
    RETURN
110:IF A$="7"LET M
    =1:GOTO 210
120:IF A$="4"LET M
    =2:GOTO 210
130:IF A$="1"LET M
    =3:GOTO 210
132:IF A$=CHR$ 13
    LET B=77:C=55:
    D=41:H=17:L=M:
    Y=-2:GOTO 220
135:IF CO=1GOTO 50
140:IF A$="Q"LET N
    =1:GOTO 200
150:IF A$="A"LET N
    =2:GOTO 200
160:IF A$="Z"LET N
    =3:GOTO 200
170:IF A$=" "LET B
    =16:C=40:D=55:
    H=77:L=N:Y=2:
    GOTO 220
190:GOTO 50
200:BEEP 1,50,50:
    GCURSOR 1:
    GPRINT A$(N):
    GOTO 75
210:BEEP 1,30,50:
    GCURSOR 85:
    GPRINT B$(M):
    GOTO 75
220:FOR A=BTO C
    STEP Y:WAIT 0:
    GCURSOR A:
    GPRINT P$(L):
    BEEP 1,A,4:
    NEXT A
225:GCURSOR 42:
    GPRINT "000000
    00":GCURSOR 57
    :GPRINT "00000
    000"
230:IF L=QGOTO 50
240:FOR A=DTO H
    STEP Y:GCURSOR
    A:GPRINT P$(L)
    :BEEP 1,A,4:
    NEXT A
245:GCURSOR 18:
    GPRINT "000000
    0000":GCURSOR
    79:GPRINT "000
    00000"
250:IF N=MTHEN
    GOTO 270
260:GOTO 50
270:IF D=55LET F=F
    -1:Q$(0)=B$(0)
    :H=H+8:GOTO 29
    0
280:E=E-1:Q$(0)=A$
    (0):H=1
290:GCURSOR H:
    GPRINT Q$(0):
    CURSOR 20:
    PRINT E;F:BEEP
    10
300:IF (F=0)+(E=0)
    CLS :GOTO 302
301:GOTO 40
302:IF Q$(0)=A$(0)
    GCURSOR 50:
    GPRINT B$(1):
    GOTO 304
303:GCURSOR 50:
    GPRINT A$(1)
304:CURSOR 15:
    PRINT "WIN !!!
    ":BEEP 1,50,10
    0:BEEP 1,40,20
    0:BEEP 1,30,20
    0:WAIT :PRINT
    :GOTO 20
311:IF (M=N)*(CR>3
    )LET A$=" ":
    GOTO 150
312:IF M<>NLET CR=
    RND 10:IF CR>3
    GOTO 50
313:IF CR=1LET A$=
    "Q"
314:IF CR=2LET A$=
    "A"
315:IF CR=3LET A$=
    "Z"
316:GOTO 140
320:DATA "140F0008
    08502438203028
    14141400","001
    41414283020382
    4500808000F14"
    ,"","
330:DATA "000000C0
    3E1F1614264202
    0200000000","0
    00000000000020
    2422614161F3EC
    00000"
340:DATA "04020707
    0201","0000020
    202020000","14
    141414140808IC
    1C2A222A1C0808
    "
350:DATA "08081C2A
    222A1C1C080814
    14141414","040
    81C1C0810","00
    00080808080000
    "
360:DATA "E0202020
    E0E0E0E0D040
    20202020","202
    0202040D0E0E0E
    0E0E020202E0"
370:DATA "4020F0F0
    2010","0000202
    020200000"
```



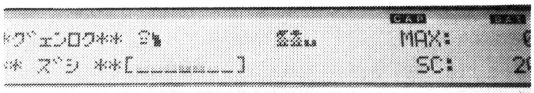
★学生がパソコンすれば　英単語　よく覚えられて　テストはいい点（だったらいいのに）。（富山県小矢部市・大谷修司15才）……【**編**：受験生諸君にはジレンマの日々だね。**影**：薬をつけな。**編**：は？**影**：ジンマシンだろ。】

PC-2001用

グェンロクズシ

ハリジー





《第1表》キャラクタコード

E0	……………とろ
E1	……………いか
E2	……………はまち
E3	……………いくら
E4	……………かっぱまき
E5	……………茶
E9	……………ディスケット

内　容

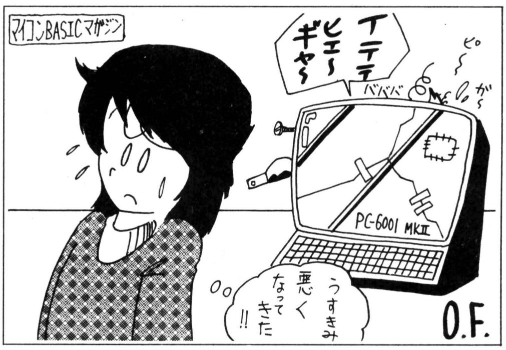
あなたは，かの有名なグェンロクズシにやって来ました。そこで右から流れてくるディスケットをとらずに，いろいろなすしを取るゲームです。なかなか早いので，がんばってやってください。

遊びかた

向かって右側からすし五種類（とろ，いか，はまち，いくら，かっぱまき）とお茶，ディスケットが流れてきます。とりたいものが腕の下に来たとき，スペース・キーを押してください。キーを押すと音が出ますが，それは人ののどの乾きを表わしていて，押すたびに音が高くなり，死ぬ寸前になるとオチャガノミタイという表示がでます。のどをうるおすには茶が必要です。そうすれば，乾き度が5回分減ります。すしは5コ取るとラウンド・クリアで，面数によってボーナス得点がちがいます。つぎの面からはカウンター席が右にずれ，難しくなります。その上，ディスケットの出る確率も高くなります。ちなみにこのゲームには大ボーナスがあり，すしを五つ全部同じにすれば，5000点入ります。



by　猫見せいいち



by　O. F

★

★わが校の数学の先生にはスーパーインポーズ機能がついています。休み時間に黒板を消し忘れているとその上にかさねて書くのです。(東京都北区・田辺英昭14才)……【編：プログラムはかさねて書いてもなりませんね。】

```
10 REM ***** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ *****
20 CONSOLE0,0,0:DEFINT A-Z:FOR I=0 TO49:READ I$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+I$):NEXT
30 DATA 56,6B,57,6B,56,56,6B,57,6B,51,52,6B,57,6B,52,7C,7A,7c,7A,7C,70,70,40,70,
70
40 DATA 5E,7E,7E,7E,5E,02,29,21,29,02,0E,7C,7C,70,00,28,1F,7F,1F,28,7F,7F,17,7F,
7D
50 HSC=0:DIM A$(50),D$(5):FOR I=0 TO 11:A$(I)="_":NEXT:FOR I=0 TO 5:A$(I+12)=CHR
$(&HE0+I):NEXT:FOR I=18 TO50:A$(I)=CHR$(&HE9)
60 PRINT"ﾏﾜﾙ ﾏﾜﾙ ｸﾞｪﾝ ﾛ ｸ  ｽﾞ ｼ  HIT RETURN KEY":SC=0:N=19:C=1:Z=1:RESTORE260:GO
SUB250
70 PRINT"*ｸﾞｪﾝﾛｸ**                         MAX:        ** ｽﾞｼ **[        ]           S
C:      ";
80 LOCATE 34:PRINTUSING"#####";HS;:LOCATE74:PRINTUSING"#####";SC;:LOCATE9+Z:PRIN
T CHR$(&HE6)+CHR$(&HE7);:B$="________":P=20
90 REM ***** main *****
100 I$=INKEY$:IFI$=" "THEN120
110 B$=RIGHT$(B$+A$(RND*N),7):LOCATE50:PRINTB$;:GOTO100
120 LOCATE50+Z:PRINT CHR$(&HE8);:C$=MID$(B$,1+Z,1):C=C+1:BEEP C,1:IFC=20 THEN170
ELSE IF C=18 THEN LOCATE59:PRINT"ﾉﾄﾞｶﾞ ｶﾜｲﾀ";:BEEP31,1
130 IF C$="_" THEN 110
140 IF C$<>CHR$(&HE5) AND C$<>CHR$(&HE9) THEN LOCATE P:PRINT C$;:D$(24-P)=C$:B$=
LEFT$(B$,Z)+"_"+MID$(B$,Z+2,6-Z):P=P+1:IFP=25THEN 200 ELSE BEEP 1,1:BEEP2,2:GOTO
110
150 IF C$=CHR$(&HE5) THEN LOCATE 59:PRINT"ｵﾁｬ ﾊ ｳﾏｲﾅ";:BEEP10,2:BEEP20,2:SC=SC+1
0:LOCATE74:PRINTUSING"#####";SC;:LOCATE59:PRINT"            ";:IF C>5 THEN C=C-5:G
OTO110ELSE 110
160 REM ***** died *****
170 LOCATE 9+Z:PRINT"x";:FOR I=20 TO1STEP-1:BEEP I,1:NEXT:PRINT CHR$(12)+"ｱﾅﾀ ﾊ
ｼﾝﾀﾞ SC=";SC:RESTORE290:GOSUB250:IF SC>HS THEN HS=SC
180 PRINT CHR$(12);:INPUT "REPLAY Y/N ";I$:IF I$="N" THEN END ELSE 60

190 REM ***** round clear *****
200 FOR I=0TO4:IF D$(4)=CHR$(&HE0+I) AND D$(3)=CHR$(&HE0+I) AND D$(2)=CHR$(&HE0+
I) AND D$(1)=CHR$(&HE0+I) AND D$(0)=CHR$(&HE0+I) THEN PRINT CHR$(12)+"ｽﾍﾞﾃ ｵﾅｼﾞ
ﾀﾞ､ ﾎﾞｰﾅｽ 5000 ﾃﾝ｡";:SC=SC+5000:RESTORE270:GOSUB250
210 NEXT:RESTORE280:GOSUB250
220 PRINTCHR$(12);:BO=10*N:N=N+4:FORI=0TOBO/10-1:SC=SC+10:BO=BO-10:BEEP1,1:LOCAT
E6:PRINT"BONUS=";BO,"SCORE=";SC;:NEXTI:PRINTCHR$(12);:Z=Z+1:IFZ=7 THEN Z=2
230 GOTO70
240 REM ***** music *****
250 READ A,B:IF B=0 THEN RETURN ELSE BEEP A,B:GOTO250
260 DATA 12,2,10,1,8,4,0,1,8,2,10,2,12,2,11,1,8,4,0,0
270 DATA 8 ,1,12,1,15,1,8,1,12,1,15,1,19,4,8,1,12,1,15,1,8,1,12,1,15,1,20,1,0,10
,0,0
280 DATA 17,2,17,2,20,3,22,2,24,1,24,1,22,4,0,1,15,2,17,4,13,1,12,1,12,1,8,5,0,0
290 DATA 3,1,2,1,3,1,4,2,5,1,7,1,11,2,9,1,10,1,17,2,15,2,12,1,10,1,9,1,8,1,0,0
```

愛鳥週間ソフトコンテスト　日本野鳥の会埼玉県支部

鳥に関するソフトを作ってみませんか？機種は問いません。鳥をテーマとして作ったものであればOKです。優秀作品は野鳥保護，自然保護の催しをはじめ，広く発表されるそうです。もちろん，ベーマガでも掲載を予定しています。

応募のジャンルは，Ⓐ**グラフィック**　Ⓑ**ゲーム**　Ⓒ**学習の**３部門で，それぞれ㋑**小中学生の部**　㋺**高校生以上の部**に分かれています。

応募の際は，**カセットまたはフロッピーに納め，作品の説明と必ず参加部門，住所，氏名，電話番号，学校名，学年**を記して下記に送ってください。作品の返却はいたしません

埼玉県大宮市宮町２－111　木村マンション205号
日本野鳥の会埼玉県支部Ｓ係ＴＥＬ0486－45－0570

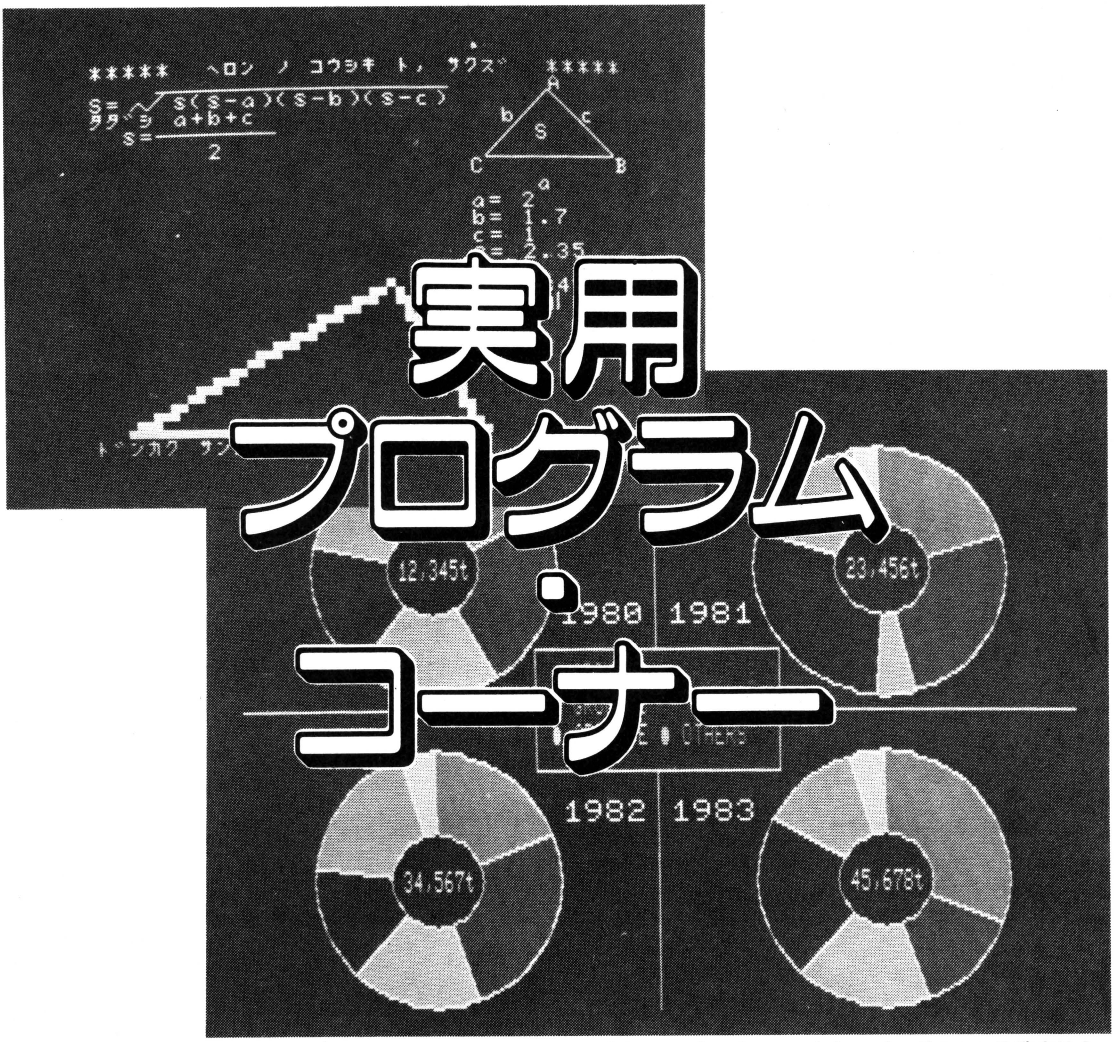
しめ切りは４月15日，発表は４月30日に直接本人に通知されます。「グランプリ」（１名）「優秀賞」（６名）のほか，参加者全員に野鳥ステッカーがプレゼントされます。野鳥の会は君のソフトを待っていますぞ!!



▶**すてきな野鳥ステッカー**

★電気屋で５才くらいの子がＥＪＥＣＴしたままのＭＺ－80Ｂのカセットにお菓子をつめていた。影さんの弟じゃ!!（茨城県新治郡・**大塚慎一14才**）……【**影**：おかしいな。ビスケットを入れても動かないのに。】

実用プログラム・コーナー



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

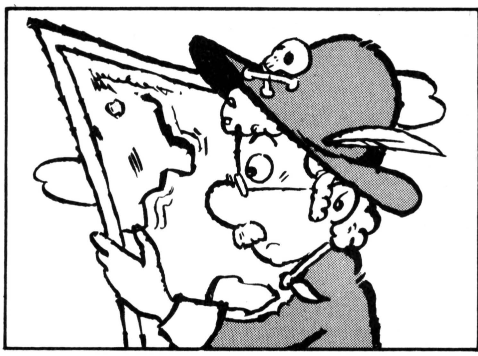
内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



FM-7/8(8は要改造)用

世界地理

渡辺　浩一

内　容

世界地図(あまり見えない)を見ながら，水色になっている国の首都を答えるものです。

使いかた

RUNさせると世界地図がでてきます。一つだけ水色になっている国があるので，その国の首都をカナで入れていってください。＊を入れるとヒントが出ますが，ヒントを見ると1問4点のところが2点になってしまいます。

正解するとその国は赤で，ヒントを見ると紫で，間違えると白で，それぞれ塗られます。

その他

DATAはカナで入れようと思いましたが，それだとプログラムを入れるとき覚えてしまうので，キャラクタを使ってみました。

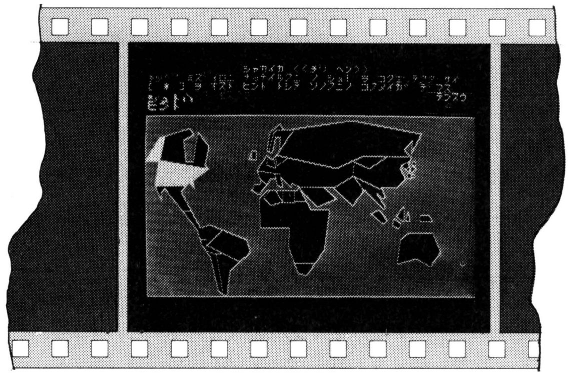
CHECKER FLAG

影：…ふーん。RUN！　えーと日本の首都は五反田だっけ？

編：こういう人がいるからネ！絵もきれいだし楽しく覚えられそうだぞ。さあこれは？

影：トンコレラ!!

編：ハンガリーの首都はブダペスト!!



《写真1》実行画面

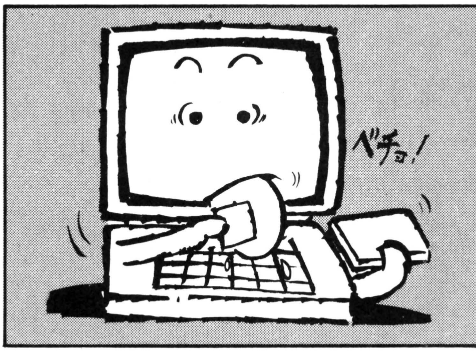
世界地理のプログラム・リスト

```
10 CLS:WIDTH40,25:GOSUB260:CONSOLE5,5,0,0:GOSUB280:GOSUB210
20 SYMBOL(0,26),"ｼｭﾄｶ",3,1,3
30 SYMBOL(2,27),"ｼｭﾄｶ",3,1,5
40 SYMBOL(0,33),"ﾋﾝﾄ",3,1,3
50 SYMBOL(2,34),"ﾋﾝﾄ",3,1,5
60 LINE(543,23)-(638,42),PSET,4,B
70 LOCATE35,3:COLOR7:PRINT"ﾃﾝｽｳ";
80 T=0:H=4:K=0:B1=0:B2=0:X=0:Y=0:DIMA1(15),A2(15)
90 GOSUB140:GOSUB160:GOSUB170
100 IF P=0 THEN LOCATE9,3:COLOR7:PRINT"ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｼﾀ";:LOCATE9,4:PRINT"ｺﾀｴ  ";:FORI=
1TOB2:LOCATE13+I,4:PRINTCHR$(A1(I));:NEXT:LOCATE13+I,4:PRINT"  ";
110 FORI=0TO3500:NEXT
120 LOCATE9,3:PRINT"                    ";:LOCATE9,4:PRINT"                    ";
130 H=4:K=K+1:IFK=>25THEN250 ELSE90
140 READ B2,B1,X,Y
150 FORI=1TOB1:READZ1,Z2:A1(I)=Z1:A2(I)=Z2:NEXT:RETURN
160 PAINT(X,Y),5,7:LOCATE7,3:COLOR4:INPUT A$:IF A$<>"*" THEN RETURN ELSE H=2:FOR
I=1TOB1:LOCATE8+I,4:PRINTCHR$(A2(I));:NEXT:LOCATE7,3:PRINT"       ";:LOCATE7,3:IN
PUT A$:RETURN
170 FORI=1TOB2:IFSCREEN(8+I,3)<>A1(I)THEN200 ELSE NEXT
180 IFH=2THEN P=1:PAINT(X,Y),3,7 ELSE P=1:PAINT(X,Y),2,7
```

★♪川島さ～ん川島さん，ある日せっせと原稿書き　そこへ影さんがとんできて『なんだこの字は字がピカソ』♪(まちぼうけの節で)(熊本県八代市・**メカドック**)……【**編**：ピカソって画家だよ！**影**：ピカソがか？】

```
190 T=T+H:LOCATE35,4:PRINTT;:RETURN
200 GOSUB 270:PAINT(X,Y),7,7:RETURN
210 LOCATE12,0:COLOR5:PRINT"ｼｬｶｲｶ <<ﾁﾘ ﾍﾝ>>"
220 LOCATE0,1:COLOR6:PRINT"ﾁﾂﾞﾉ ﾐｽﾞｲﾛﾆ ﾅｯﾁｲﾙｸﾆ ﾉ ｼｭﾄ ｦ ｺﾀｴ ﾁｸﾀﾞｻｲ "
230 LOCATE10,1:COLOR5:PRINT"[ * ] ｦ ｵｽﾄ ﾋﾝﾄ ﾄｼﾃ ｿﾉｸﾆﾉ ｺｸﾒｲｶﾞ ﾃﾞﾏｽ";
240 RETURN
250 FORI=0TO5000:NEXT:CONSOLE0,25,0,0:SYMBOL(200,70),"E N D",5,2,2:COLOR6:LOCATE
6,15:PRINT"ｱ ﾅ ﾀ ﾊ ";T;"ﾃ ﾝ ﾃﾞ ｼ ﾀ !!!":COLOR7:END
260 PLAY"T190V403B8O4D8E8F+4O5D4C+8O4B8F+8D8E16.R32E8R32E16.F+8O3B4R4T160O4A4R32
A8..B8A8D8E16F+16F+2":RETURN
270 PLAY"T150V5O3C4O2B4A4G4F2","T150V2O2G4F4E4D4C2":P=0:RETURN
280 CONNECT(1,84)-(30,64)-(90,57)-(98,62)-(78,66)-(82,85)-(98,85)-(106,60)-(128,
72)-(120,88)-(128,91)-(96,100)-(99,107)-(88,102)-(72,110)-(109,140)-(128,138)-(2
00,150)-(206,161)-(196,165)-(166,176)-(160,199),7,PSET
290 CONNECT(160,199)-(144,194)-(128,164)-(112,155)-(104,142)-(64,120)-(40,107)-(
32,110)-(32,117)-(20,104)-(28,84)-(1,84),7,PSET
300 CONNECT(314,180)-(298,179)-(281,157)-(282,140)-(227,140)-(226,115)-(242,109)
-(298,109)-(300,105)-(286,103)-(286,106)-(266,98)-(270,106)-(260,105)-(258,99)-(
248,99)-(226,112)-(210,109)-(218,104)-(227,104)-(229,101),7,PSET
310 CONNECT(229,101)-(222,92)-(240,80)-(250,83)-(265,76)-(266,64)-(256,64)-(251,
77)-(241,76)-(246,60)-(264,53)-(272,58)-(398,50)-(530,60)-(510,77)-(512,66)-(496
,74)-(510,81)-(504,86)-(508,91)-(504,92)-(490,88)-(488,90),7,PSET
320 CONNECT(488,90)-(499,99)-(481,106)-(452,106)-(461,114)-(455,115)-(444,111)-(
460,122)-(458,124)-(421,108)-(400,121)-(362,106)-(344,106)-(370,116)-(334,122)-(
302,108)-(322,125)-(356,125)-(347,158)-(314,180),7,PSET
330 CONNECT(490,149)-(508,144)-(552,144)-(568,160)-(548,172)-(520,166)-(484,170)
-(490,149),7,PSET:CONNECT(552,134)-(528,134)-(528,129)-(544,129)-(552,134),7,PSE
T:CONNECT(504,126)-(500,134)-(508,134)-(504,126),7,PSET
340 CONNECT(496,122)-(496,134)-(481,130)-(496,122),7,PSET:CONNECT(490,136)-(486,
140)-(474,138)-(477,132)-(490,136),7,PSET:CONNECT(465,134)-(457,136)-(433,128)-(
449,125)-(465,134),7,PSET:CONNECT(512,84)-(512,87)-(518,87)-(518,84)-(512,84),7,
PSET
350 CONNECT(512,88)-(519,90)-(511,93)-(508,92)-(512,88),7,PSET:CONNECT(210,78)-(
210,83)-(206,83)-(210,78),7,PSET:LINE(511,95)-(516,97),PSET,7,B:LINE(503,94)-(50
9,98),PSET,7,B:LINE(212,76)-(220,83),PSET,7,B:LINE(0,45)-(639,199),PSET,7,B
360 PAINT(638,46),1,7:PAINT(1,198),1,7
370 CONNECT(40,64)-(31,84)-(122,90),7,PSET:LINE(22,105)-(82,105),PSET,7:LINE(78,
126)-(93,126),PSET,7:CONNECT(110,150)-(121,150)-(120,160)-(140,162)-(152,195),7,
PSET:CONNECT(152,143)-(121,155)-(184,168),7,PSET
380 LINE(140,162)-(150,162),PSET,7:LINE(290,170)-(330,170),PSET,7:CONNECT(504,80
)-(420,80)-(370,90)-(258,80)-(290,58),7,PSET:CONNECT(465,80)-(430,90)-(402,85)-(
400,97)-(451,107),7,PSET:LINE(490,87)-(507,84),PSET,7:LINE(499,90)-(504,89),PSET
,7
390 CONNECT(270,58)-(261,58)-(253,60)-(245,75),7,PSET:CONNECT(314,118)-(270,119)
-(246,121)-(234,115)-(245,110),7,PSET:CONNECT(258,110)-(270,119)-(270,110),7,PSE
T:LINE(292,110)-(292,118),PSET,7:LINE(300,107)-(306,109),PSET,7
400 LINE(300,106)-(354,106),PSET,7:CONNECT(365,106)-(401,97)-(420,108),7,PSET:CO
NNECT(256,80)-(260,88)-(280,82),7,PSET:CONNECT(253,82)-(257,90)-(240,88)-(242,82
),7,PSET:CONNECT(267,97)-(265,95)-(224,93),7,PSET:LINE(228,100)-(238,103),PSET,7
410 LINE(257,99)-(255,95),PSET,7:RETURN
420 DATA 5,5,80,90,220,177,188,210,221,216,196,182,221,160
430 DATA 4,4,350,60,211,191,189,218,184,221,220,160
440 DATA 6,7,528,160,183,181,172,176,221,189,205,196,222,215,215,216,160,177
450 DATA 4,6,476,96,205,193,223,173,183,176,221,186,160,222,160,184
460 DATA 5,5,215,80,219,178,221,183,196,222,222,216,221,189
470 DATA 3,5,261,57,181,201,189,217,219,179,160,170,160,176
480 DATA 3,4,56,70,181,182,192,197,220,192,160,222
490 DATA 6,13,300,171,204,208,223,197,218,208,196,177,216,204,177,216,160,182,16
0,183,160,174,160,176,160,220,160,186,160,184
500 DATA 3,9,502,91,191,192,179,222,217,178,160,182,160,221,160,208,160,221,160,
186,160,184
510 DATA 6,7,493,88,203,183,223,192,174,193,221,174,212,179,221,190,160,221
520 DATA 7,7,400,115,198,178,173,221,176,196,195,222,222,160,216,160,176,160
530 DATA 3,4,260,100,219,178,176,192,207,216,160,177
540 DATA 5,7,269,83,220,206,217,223,188,176,172,215,220,221,160,196,160,222
550 DATA 7,7,160,150,204,204,222,222,215,215,188,188,222,222,216,217,177,160
560 DATA 5,5,275,115,196,216,216,203,206,222,223,177,216,160
570 DATA 8,8,430,85,179,211,215,221,221,186,202,222,222,217,176,160,196,160,217,
160
580 DATA 4,9,320,115,216,187,212,179,196,188,222,222,160,177,160,215,160,203,160
,222,160,177
590 DATA 6,6,136,170,187,193,221,216,193,160,177,160,186,160,222,160
600 DATA 3,6,250,87,206,198,222,188,221,196,160,222,160,178,160,194
610 DATA 4,4,60,110,210,210,183,183,188,188,186,186
620 DATA 5,7,260,115,177,177,217,217,188,188,222,222,170,170,160,216,160,177
630 DATA 2,4,115,155,216,205,207,223,160,217,160,176
640 DATA 3,6,295,115,182,180,178,188,219,222,160,204,160,223,160,196
650 DATA 9,9,150,170,204,177,222,217,180,190,201,222,189,221,177,193,178,221,218
,160,189,160
660 DATA 3,4,250,98,202,204,223,215,216,221,160,189
```


★ＢＭ編集部にソ連国家保安委員が潜入していることが判明。そう彼の名は影べえ……。(神奈川県川崎市・**片岡佳樹19才**)……**【影**：ドキッ‼どうしてわかったのだ？ゴツーン‼**編集長**：わかったから，さあ仕事しなさい。**】**



PC-6001/mkⅡ/6601(Nベーシック)用

カセット・ラベル

内田　一弘

はじめに

みなさんは，プログラムの入ったカセットをどう整理しているのでしょうか？　まさか100円テープを買い集めてきて，ハダカのまま机の引き出しに……，なんてことはありませんよネ。僕も困っているのですが，その時の気分で，色々なメーカーのテープを買ってしまって，後で並べてみてデザインが不ぞろいでものすごく見た目が悪い……というようなことがあると思います。そこで役に立つのが，この「カセット・ラベル」です。

プログラムについて

このプログラムは，ＰＣ－6001（16ＫＢまたは32ＫＢ）＋サーマル・プリンタのＰＣ－6021用にできています。

プリンタが違うと，サイズが変わってしまって使えないかもしれませんが。なお，メモリ・サイズは約3ＫＢなので，ページ数は気にしないでください。

使いかた

ＲＵＮすると，まずタイトルを聞いてきますから，Ａ面，Ｂ面の順に入力してください。

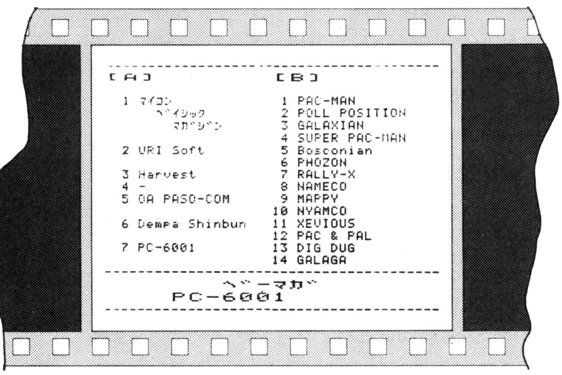
入力し終えると画面が変わり，Ａ面の初めからプログラム名（曲名）を聞いてきますが，これは17文字しか入らないので，それ以上になるときは途中で区切って，つぎの行を入力する時の最初の文字を〝#〟にしてつづきを入力してください。

各行にはプリントされる時に番号がつけられますが，初めの文字が〝#〟の時はつけられませんし，〝#〟も書かれません。また，その行に何も入力されていなければ，画面では〝－〟が表示され，プリントされる時はその行にはなにも書かれませんから，プログラム(曲)数が少ない時は1行おきに入力するなどしてください。

すべて入力し終わると〝ＰＲＩＮＴ　ＯＫ？〟と聞くので，よければ⏎，だめな時は〝n〟を入力してください。すると，どちらの面かとその何行目かを聞いてくるので入力し，続いて直したいように入力し終わると再び〝ＰＲＩＮＴ　ＯＫ？〟と出ますからこれをくり返してください。

プリントされたものは，両端を少し切って幅をせまくすると，カセット・ケースにちょうど納まります。

長々とへたな説明をしてしまいましたが，実用にたえるものですから，ぜひ使ってみてください。



《写真1》プリント・アウト例

CHECKER FLAG

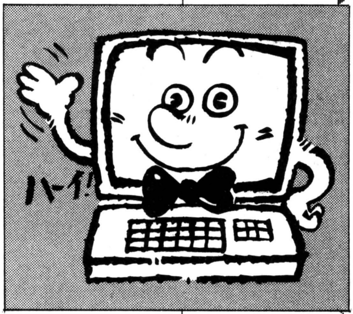
編：カセット・ラベルといえば，投稿者の中にステキなラベルをつけて送ってくれる人がいるんですよ。捨てるのがもったいなくて，とってはあるんですがー。

影：展覧会でもやってみたら？

編：グッド・アイデア!!　ぜひやりましょう。みなさ～ん，カッコいいやつ送って!!

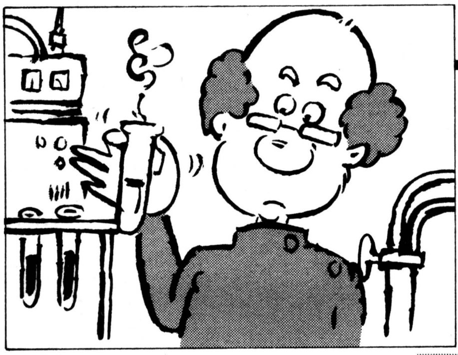
★もうすぐ高校入試です。ベーマガバッチはお守りになりますか？(埼玉県東松山市・**柿沼晃彦15才**)……【**編**：もー，バッチし!!**影**：むむっ(何か言わなくては)…，ガマーベ!!**編**：えっ??**影**：がむばむべ→がんばんべー！】

カセット・ラベルのプログラム・リスト




```
10 REM
20 REM
30 REM
40 REM CASSETTE LABEL PRINTER
50 REM
60 REM   1982/06/10 U.R.I
70 REM           By K.Uchida
80 REM
90 REM
100 CLEAR1000:DIMA$(14),B$(14),PA$(14),PB$(14)
150 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,16,0:COLOR 1,1,1:CLS
160 PRINT "URI Software Production CLP
170 PRINT "Copyright 1982 (c) by K.Uchida
180 PRINT
200 INPUT"TITLE [A]";SA$
210 IFLEN(SA$)>18GOTO 200
220 INPUT"TITLE [B]";SB$
230 IFLEN(SB$)>18GOTO 220
240 IFSB$=""THENSB$="K.Uchida
250 FORI=1TO14:A$(I)="_":B$(I)="_":NEXT:CLS:CONSOLE15,1
260 LOCATE0,0:PRINT "[A]";TAB(16);" [B]
270 FORI=1TO14:LOCATE0,15:PRINT"[A]";I;:INPUTA$(I):PRINTCHR$(7);
273 IFLEN(A$(I))>15THENA$(I)=LEFT$(A$(I),15)
275 LOCATE0,I:PRINT A$(I):NEXT:PLAY "cde
280 FORI=1TO14:LOCATE0,15:PRINT"[B]"I;:INPUTB$(I):PRINTCHR$(7);
283 IFLEN(B$(I))>15THENB$(I)=LEFT$(B$(I),15)
285 LOCATE17,I:PRINT B$(I):NEXT
330 PLAY "cfa":LOCATE0,15:INPUT"PRINT OK ";A$:IFA$="n"GOTO 900
340 NA=1:NB=1:PS$="                ":FORI=1TO14
350 IFA$(I)="_"THENPA$(I)="     "+PS$:GOTO 380
355 IFLEFT$(A$(I),1)="#"THENA$(I)=RIGHT$(A$(I),LEN(A$(I))-1):GOTO 365
360 NA$=STR$(NA):NA=NA+1:IFNA<11THENNA$=" "+NA$:GOTO 370
363 GOTO 370
365 NA$="   "
370 PA$(I)=NA$+" "+A$(I)+RIGHT$(PS$,15-LEN(A$(I)))
380 IFB$(I)="_"THENPB$(I)="     "+PS$:GOTO 399
389 IFLEFT$(B$(I),1)="#"THENB$(I)=RIGHT$(B$(I),LEN(B$(I))-1):GOTO 393
390 NB$=STR$(NB):NB=NB+1:IFNB<11THENNB$=" "+NB$:GOTO 395
391 GOTO 395
393 NB$="   "
395 PB$(I)=NB$+" "+B$(I)+RIGHT$(PS$,15-LEN(B$(I)))
399 NEXT
400 LPRINTCHR$(&H1E);"----------------------------------------";
410 LPRINT CHR$(&H1F);"[A]          [B]"
415 LPRINT
420 LPRINT CHR$(&H1E);:FORI=1TO14:LPRINT PA$(I);PB$(I):NEXT
460 LPRINT"----------------------------------------";
470 P2$="                    "
480 LPRINT CHR$(&H1F);LEFT$(P2$,INT(20-LEN(SA$))/2);SA$
490 LPRINT LEFT$(P2$,INT(20-LEN(SB$))/2);SB$
500 LPRINT CHR$(&H1E);"----------------------------------------";
510 FORI=1TO5:LPRINT :NEXT
520 LPRINT "----------------------------------------";
530 LPRINT:LPRINT CHR$(&H1F);"  ";SA$:LPRINT
540 LPRINT CHR$(&H1E);"----------------------------------------";
550 LPRINT:LPRINT CHR$(&H1F);"  ";SB$:LPRINT
560 LPRINT CHR$(&H1E);"----------------------------------------";
570 LPRINT CHR$(12);CHR$(5):CONSOLE0,16:PLAY "edc":END
600 LPRINT CHR$(12);CHR$(5)
900 INPUT"ﾄﾞﾁﾗﾉ SIDE ";A$
910 IFA$<>"a"ANDA$<>"b"GOTO 900
920 INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾒ ";A
930 IFA>14ORA<1GOTO 920
940 IFA$="a"THENL=0:GOTO 960
950 L=17
960 LOCATEL,A:PRINT "                  "
970 LOCATE0,15:IFA$="a"THENPRINT "[A]";:GOTO 990
980 PRINT "[B]";
990 PRINT A;:INPUTZ$:IFLEN(Z$)>15THENZ$=LEFT$(Z$,15)
1000 LOCATEL,A:PRINT Z$
1010 IFA$="a"THENA$(A)=Z$:GOTO330
1020 B$(A)=Z$:GOTO 330
```

★M５を買いに秋葉原へ行く途中，ゲームセンターでゼビウスに熱中しすぎて金が足りなくなった。(東京都葛飾区・**山賀和彦13才**)……【**影**：ムダ使いするな！**編**：影さんもパチンコに夢中になってるくせに！**影**：生活のためさ。】



X1/C/D用

元素記号

山脇　直樹

これは，「元素記号」の勉強用ソフトです。①記号から記号名を当てる②記号名から記号を当てる③モル濃度の計算─の三つの出題パターンがあります。

使いかた

RUNすると，しばらくたってカワイイ女の子が登場して，プログラムの説明がはじまります。女の子の口がパクパクと動いて，しゃべっているふんい気をだしました。

出題パターンの選択は，画面の表示どおりに，初めは1～3のキーで入力します。あとは，リターン・キーを押すことで，出題パターンが変わります。

自分なりに問題も組んでいますので，まちがいはないと思いますが，万一の場合はゴメンナサイ！

ああ，それと記号の表示が変わってますが，**第1図**を参照してください。文字の入力は，大文字です。

《第1表》プログラムの説明

10～ 200	初期設定，データ読みこみの分岐
210～ 330	口を動かすサブ・ルーチン
340～ 970	データ
1250～1360	元素記号の問題
1410～1570	モル濃度の問題
1580～1730	元素記号のチェック

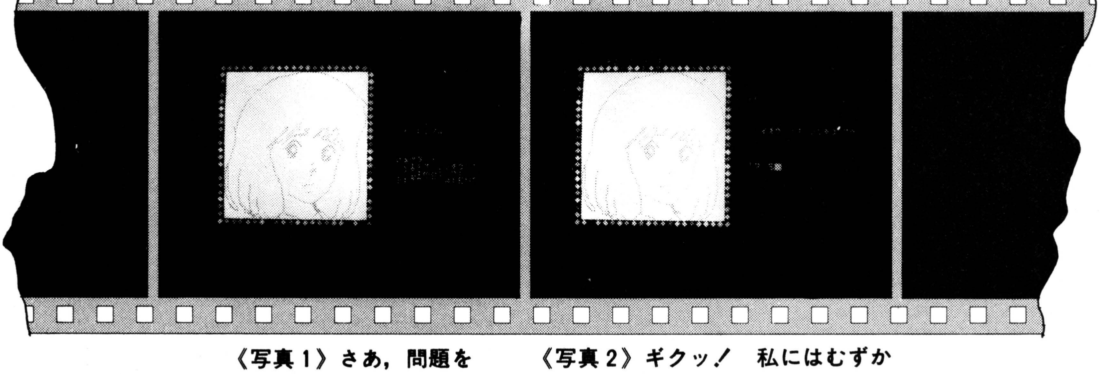
（表示）H O
　　　　 2
　　　　 ↓
　　　　H_2O

《第1図》表示例と意味

参考　シグマベストの周期表

CHECKER FLAG

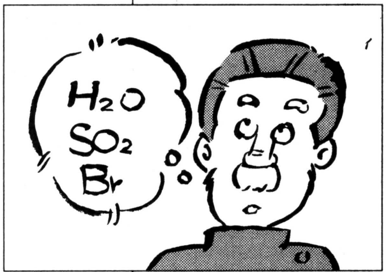
影：あと10年早くマイコンが普及していたら，私はきっと優等生だっただろう。
編：過ぎたるは及ばざるがごとし。影さんの得意とする〝だったら言葉〟です。
影：だったら，編君の成績はどうなんだ？
編：変わりませんね！



《写真1》さあ，問題をだしますよ！　**《写真2》ギクッ！　私にはむずかしすぎる（影）**

★2月号P.90の方へ僕でよかったらぜひ教えさせてください！（こてつくん）……【**影**：ダメ!!私が先に立候補したの!! **こてつ**：では腕くらべをしましょう。**影**：腕？私のが太いぞ！**編**：真美ちゃん，こてつくんにしなさい。】

元素記号のプログラム・リスト

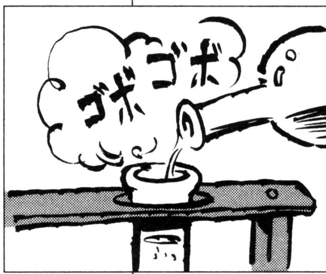



```
10 CLS:INIT:DIM A$(184),C$(103,4),D$(60),J$(2):PRINT"Please wait"
20 FOR I=33 TO 184
30 READ A$(I)
40 G$=HEXCHR$(A$(I))
50 DEFCHR$(I)=G$+G$+G$
60 NEXT I
70 GOSUB 970
80 CONSOLE 0,24,23,17
90 FOR I=1 TO 103
100 FOR J=1 TO 4
110 READ C$(I,j)
120 NEXT J:NEXT I
130 G=8:d$(8)="ﾄﾞｳﾓｵﾏﾀｾ" :GOSUB 230
140 G=6:d$(6)="ﾄﾞﾚﾆｽﾙ":GOSUB 230
150 LOCATE25,14: PRINT"ｼｭﾂﾀﾞｲ "
160 LOCATE25,15: PRINT" (1:ｹﾞﾝｼｷｺﾞｳ)"
170 LOCATE25,16: PRINT" (2:molﾉｳﾄﾞ )"
180 LOCATE25,17: PRINT"3:ｻｶﾞｽ 4:END"
190 h= STICK(0)
200 ON h  GOTO  1250, 1410  ,1580,220
210 IF h=0 THEN 190
220 INIT:END
230 LOCATE 25,10:PRINTSPACE$(25):CONSOLE 0,24,0,40 :M=0:H=10:FORL=1TOG:M=M+1
240 CREV1:COLOR 6,0:CGEN 1:LOCATE12,18:PRINT"|":LOCATE 12,17:PRINT"─"
250 LOCATE13,18:PRINT"┘":LOCATE 13,17:PRINT"┐"
260 IFM=15 THEN M=1:H=h+1
270 CREV0:COLOR 7:CGEN 0:LOCATE M+25,H :PRINT MID$(D$(G),L,1)
280 FOR i=1 TO v:NEXT i
290 CREV1:COLOR 6,0:CGEN 1:LOCATE12,18:PRINT"ｶ":LOCATE 12,17:PRINT"ｸ"
300  LOCATE13,18:PRINT"ｷ":LOCATE 13,17:PRINT"ｸ"
310 v=INT(RND(1)*300 )+150:FOR i=1 TO v:NEXT i:NEXT L
320 CREV0:COLOR7:CGEN0:CONSOLE0,24,23,17:RETURN
330 LOCATE 1+I,5:PRINTMID$(D&O0(G),I,1):GOSUB 230
340 DATA 000000000007FC0,0000000007F80000,00000FF000000000,1fE0000000000000
350 DATA FF00000000000000,00F80F0100000000,000000C0300C0300,00000000000000C0
360 DATA 300C060100000000,0000008060180603,8040201608040201,C020100804020201
370 DATA 2010101008080804,0404040202020202,0404040404040408,0810102020404080
380 DATA 0101010102020204,0404080808080808,1010101010101010,1010100808080808
390 DATA 0404040202020202,0101010101010101,0101010101010101,0101010202020202
400 DATA 0404040404080808,1010202020404080,2141421418102000,0202020202020202
410 DATA 0404040404040404,0808081010101020,2020202040404080,0404040408112386
420 DATA 0101010102020204,0404040810204081,8040201008040201,00000000C0F0F8FF
430 DATA 8000000000000000,031E204080000000,000000000001020C,2040800000000000
440 DATA 00000000030A0810,2040800000000000,0000000102040808,1020204080800000
450 DATA 0204040808101020,20204040A0808080,0000000000000102,0101020202020202
460 DATA 0404040408080808,0808080808080808,0808080810101020,2040404040808080
470 DATA 0101010101020204,0408081818183838,2828686848484848,4848484888888888
480 DATA 88484848484848C8,04A4A48282292927,1110080808040404,0203010100000000
490 DATA 0080804040202010,180886C261301F03,1020202040404040,8080808080808080
500 DATA 4040404040202030,28140A0502010100,0204040404040404,0404040808080808
510 DATA 0808080808040404,040404040482621B,83961F0000000000,0404040404040404
520 DATA 0404020201010101,00000FE0F0201000,0402020180C06060,0204050A152E5032
530 DATA C408081010080808,08080808080C0402,0202010101010000,0000000080402010
540 DATA 0103050E405CA850,91A2688800000000,0000000000808080,8080C04040202010
550 DATA 0808040406060201,0001020204040810,0B171E2A2A5468D0,204183060D0253C4
560 DATA 8C10E04085190B27,17F7010303010100,8080808080804040,4040404040202020
570 DATA 3030101010101010,1010101010101020,508C030000000000,010204050A142848
580 DATA 90234FCB3080030F,1F3870EEFFFF79F7,F0E151F0F8FDFF9F,9F9FE93E20000000
590 DATA 00000080C2300601,000000F00F000000,0000000C1840C888,9698B85810302040
600 DATA DEFF0408000000C0,E078381C0E8E87C0,C0C0C0C0C0C0C000,C0300C0300000000
610 DATA 0000000080402010,030B16262A304C88,D0F2060800000000,0000000000000106
620 DATA 1860CDB30E010000,0007010000000000,00000000C03e0100,0103070F1C481000
630 DATA 101020202010100E,5C78B32020404040,000000000000E010,0814C8F0E0800000
640 DATA 6080000000000000,00000001060EFE0E,0F0F070703030100,0001020208081020
650 DATA 04040D1A3C5AF8F0,E0E18303040f0700,03070F0707070707,0707070703030100
660 DATA 0000000102040808,3040800000000000,08242828685070A0,C78F18387060f8ff
670 DATA 0F0100003E7FFFE3,80F0F8EAC38181C1,E3FF1E1E3E7EF000,0101010202040408
680 DATA 1020C00000000000,001C3E726263C181,8103020204083861,81CF30180681C0E0
690 DATA E068343A34180A00,0000000001010101,0202040404040404,0808080808081010
700 DATA 1010101020204080,0000000000000238,01020C34C912A454,2818280810102040
710 DATA 4040808000000000,000ff80000000000,1cf0000000000000,0000000000000000
720 DATA ｽｲｿ,H,1.0,1,ﾍﾘｳﾑ,He,4.0,0,ﾘﾁｳﾑ,Li,6.9,1,ﾍﾞﾘﾘｳﾑ,Be,10,2
730 DATA ﾎｳｿ,B,11,3,ﾀﾝｿ,C,12,4,ﾁｯｿ,N,14,3,ｻﾝｿ,O,16,-2,ﾌｯｿ,F,19,-1
740 DATA ﾈｵﾝ,Ne,20,0,ﾅﾄﾘｳﾑ,Na,23,1,ﾏｸﾞﾈｼｳﾑ,Mg,24,2,ｱﾙﾐﾆｳﾑ,Al,27,3
750 DATA ｹｲｿ,Si,28,?,ﾘﾝ,P,31,5,ｲｵｳ,S,32,6,ｴﾝｿ,Cl,35.5,-1,ｱﾙｺﾞﾝ,Ar,40,0
760 DATA ｶﾘｳﾑ,K,39,1,ｶﾙｼｳﾑ,Ca,40,2,ｽｶﾝｼﾞｳﾑ,Sc,3,21,ﾁﾀﾝ,Ti,48,4
770 DATA ﾊﾟﾅｼﾞｳﾑ,V,51,5,ｸﾛﾑ,Cr,52,3,ﾏﾝｶﾞﾝ,Mn,55,2,ﾃﾂ,Fe,56,3
780 DATA ｺﾊﾞﾙﾄ,Co,59,2,ﾆｯｹﾙ,Ni,59,2,ﾄﾞｳ,Cu,63.5,2,ｱｴﾝ,Zn,65,2,ｶﾞﾘｳﾑ,Ga,73,2
790 DATA ｹﾞﾙﾏﾆｳﾑ,Ge,73,4,ﾋｿ,As,75,3,ｾﾚﾝ,Se,79,4,ｼｭｳｿ,Br,80,-1,ｸﾘﾌﾟﾄﾝ,Kr,84,0
800 DATA ﾙﾋﾞｼﾞｳﾑ,Rd,85.5,1,ｽﾄﾛﾝﾁｳﾑ,Sr,88,2,ｲｯﾄﾘｳﾑ,Y,89,3,ｼﾞﾙｺﾆｳﾑ,Zr,91,4
810 DATA ﾆｵﾌﾞ,Nb,93,5,ﾓﾘﾌﾞﾃﾞﾝ,Mo,96,6,ﾃｸﾈﾁｳﾑ,Tc,98,7,ﾙﾃﾆｳﾑ,Ru,101,4
820 DATA ﾛｼﾞｳﾑ,Rh,103,3,ﾊﾟﾗｼﾞｳﾑ,Pd,106,2,ｷﾞﾝ,Ag,108,1,ｶﾄﾞﾆｳﾑ,Cd,112,2
830 DATA ｲﾝｼﾞｳﾑ,In,115,3,ｽｽﾞ,Sn,119,4,ｱﾝﾁﾓﾝ,Sb,122,3,ﾃﾙﾙ,Te,128,4
840 DATA ﾖｳｿ,I,127,-1,ｷｾﾉﾝ,Xe,131,0,ｾｼｳﾑ,Cs,133,1,ﾊﾞﾘｳﾑ,Ba,137,2,ﾗﾝﾀﾝ,La,139,3
850 DATA ｾﾘｳﾑ,Ce,140,3,ﾌﾟﾗｾｵｼﾞｳﾑ,Pr,141,3,ﾈｵｼﾞﾑ,Nd,144,3,ﾌﾟﾛﾒﾁｳﾑ,Pm,145,3
860 DATA ｻﾏﾘｳﾑ,Sm,150,3,ﾕｳﾛﾋﾟｳﾑ,Eu,152,3,ｶﾞﾄﾞﾆｳﾑ,Gd,157,3,ﾃﾙﾋﾞｳﾑ,Tb,159,3
870 DATA ｼﾞｽﾌﾟﾛｼｳﾑ,Dy,163,3,ﾎﾙﾐｳﾑ,Ho,165,3,ｴﾙﾋﾞｳﾑ,Er,167,3,ﾂﾘｳﾑ,Tm,169,3,ｲｯﾃﾙﾋﾞｳ
ﾑ,Yb,173,3
880 DATA ﾙﾃﾁｳﾑ,Lu,175,3,ﾊﾌﾆｳﾑ,,Hf,179,4,ﾀﾝﾀﾙ,Ta,181,5,ﾀﾝｸﾞｽﾃﾝ,W,184,6
890 DATA ﾚﾆｳﾑ,Re,186,7,ｵｽﾐｳﾑ,Os,190,4,ｲﾘｼﾞｳﾑ,Ir192,4,ﾊｯｷﾝ,Pt,195,4
900 DATA ｷﾝ,Au,197,1,ｽｲｷﾞﾝ,Hg,201,2,ﾀﾘｳﾑ,Ti,204,3,ﾅﾏﾘ,Pb,207,4
910 DATA ﾋﾞｽﾏｽ,Bi,209,3,ﾎﾟﾛﾆｳﾑ,Po,209,4,ｱｽﾀﾁﾝ,At,210,7,ﾗﾄﾞﾝ,Rn,222,0
920 DATA ﾌﾗﾝｼｳﾑ,Fr,223,1,ﾗｼﾞｳﾑ,Ra,226,2,ｱｸﾁﾆｳﾑ,Ac,227,3,ﾄﾘｳﾑ,Th,232,4
```

X 1

★２月号のコモドール64のプログラムは64ページにある。編集長はシャレが好きなのだろうか？（京都市・**上村幸弘12才**）……【**編**：編集長はバイクでこけて右足を折ってしまいました。お見舞を…。**編集長**：シャレにならん。】

```
930 DATA ﾌﾟﾛﾄｱｸﾁﾆｳﾑ,Pa,231,5,ｳﾗﾝ,U,238,6,ﾈﾌﾟｼｳﾑ,Np,237,6,ﾌﾟﾙﾄﾆｳﾑ,Pu,244,6
940 DATA ｱﾒﾘｼｳﾑ,Am,243,6,ｷｭﾘｳﾑ,Cm,247,3,ﾊﾞｰｸﾘｳﾑ,BK,247,4,ｶﾙﾌｫﾙﾆｳﾑ,Cf,251,3
950 DATA ｱｲﾝｽﾀｲﾆｳﾑ,Es,252,?,ﾌｪﾙﾐｳﾑ,Fm,257,?,ﾒﾝﾃﾞﾚﾋﾞｳﾑ,Md,258,?
960 DATA ﾉｰﾍﾞﾘｳﾑ,No,259,?,ﾛｰﾚﾝｼｳﾑ,Lr,260,?,
970 WIDTH40 :COLOR4:PRINT"ｹﾞﾝｼｷｺﾞｳ ｿﾉﾀ":CREV 1:COLOR 6,0:
980 CGEN1:PRINT:PRINT"????????! #$%&'(?????"
990 PRINT"??????GFE???????)*????"
1000 PRINT"?????IH????????????+???"
1010 PRINT"????KJ?????????????+??"
1020 PRINT"???OL??????????????,?"
1030 PRINT"???M???????????????-?"
1040 PRINT"???N???????????????.?"
1050 PRINT"??P????????■????????/?"
1060 PRINT"??Q???????w┘ ■?ﾞ｣ｴ???0?"
1070 PRINT"??R?????qx┘ /┤ ﾍ ｵｲ?1??"
1080 PRINT"??S?????lry┛ ???･ｬｳ?2??"
1090 PRINT"??T????m?z┛ ??\ﾗｭｴ?3??"
1100 PRINT"?U?????n??▄????ｧｮｵ?4??"
1110 PRINT"?V?????os????├??ｯ??5??"
1120 PRINT"?W?_????t????+??-??6??"
1130 PRINT"?X?`????u???┐??ｱ???7??"
1140 PRINT"?Y?`c????{??|┘?ｨ??????"
1150 PRINT"?Z?`d????|■?┴ﾑ ｩ??<8??"
1160 PRINT"?[]aeh???}?▌┬┌???=9??"
1170 PRINT"?¥^bfi???‾???､D?A?>:??"
1180 PRINT"????gjkpvπ■■?ﾑ,CB@;???"
1190 LOCATE9,2:PRINTCHR$(34)
1200 LOCATE14,14:PRINTCHR$(160):GOSUB 1220
1210 RETURN
1220 INIT:FORJ=0TO1:FORi=0TO21:LOCATEi,J*22+1:COLORINT(RND(1)*6)+1:PRINT"◆":NEXT
I,J
1230 FORJ=0TO1:FORI=1TO23:LOCATEJ*21,I:COLOR INT(RND(1)*6)+1:PRINT"◆":NEXTI,J
1240 RETURN
1250 'ｼｭﾂﾀﾞｲ(1)
1260 K=0:y=0:j$(1)=" ﾉｹﾞﾝｼｷｺﾞｳﾜ":j$(2)="ﾉﾅﾏｴﾜﾅﾝﾃﾞｽｶ"
1270 CONSOLE 0,24,23,17:CLS: d$(10)="ﾃﾞﾜﾊｼﾞﾒﾙｿﾞ":G=10:GOSUB230:LOCATE25,15:INPUT
"1:ﾅﾏｴ>ｷｺﾞｳOR 2:ｷｺﾞｳ>ﾅﾏｴ";O
1280 IFO=1 THEN R=2ELSER=1
1290 CLS:U=INT(RND(1)*102)+1:G=LEN(C$(U,O))+11:D$(G)=c$(U,O)+j$(O):GOSUB230:y=y+
1:Y=50
1300 LOCATE 25,15:PRINTSPACE$(15):LOCATE25,15:INPUT f$
1310 IF f$="ﾔﾒﾖｰ"THENg=9:d$(7)="ｼｶﾀﾅｲﾜﾈﾓｰ":GOSUB230:GOTO 150
1320 IF f$="ﾜｶﾗﾅｲﾖｰ"ORf$="" THEN G=LEN(C$(U,R))+6:D$(G)=C$(U,R)+"ｼﾞｬﾅｲ?":GOSUB23
0:LOCATE 25,15: INPUTp :GOTO1290
1330 IF F$=C$(U,R) GOSUB1220 :G=4:D$(4)="ｱﾀﾘ!":GOSUB230:K=K+1:GOSUB1220:CONSOLE0
,24,23,17:GOTO   1290
1340 g=6:d$(6)="ﾁｶﾞｳｿﾞ":GOSUB230:GOTO 1300
1350 ON INT(K/15) GOSUB 1370,1380,1390,1400
1360 GOTO 150
1370 G=27:D$(G)=STR$(k)+"/50ﾃﾝ ｼﾞｬﾈ､ﾓｯﾄｶﾞﾝﾊﾞﾗﾅｸｯﾁｬ":GOSUB230:RETURN
1380 G=16:D$(G)=STR$(k)+"/50ﾃﾝ ﾏ ｲｲﾝｼﾞｬﾅｲ":GOSUB230:RETURN
1390 G=17:D$(G)=STR$(k)+"/50ﾃﾝ ﾊｲﾖｸﾃﾞｷﾏｼﾀ":GOSUB230:RETURN
1400 G=22:D$(G)=STR$(k)+"/50ﾃﾝ ﾊｲﾀｲﾍﾝﾖｸﾃﾞｷﾏｼﾀ":GOSUB230:RETURN
1410 'mol
1420 k=0 :p=0
1430 CONSOLE 0,24,23,17:CLS:d$(9)="ｻｧﾊｼﾞﾒﾙｿﾞ":g=9:GOSUB230:LOCATE 24,15:INPUT E
1440 U=(INT((RND(1)*100)+1))/10:F=INT(RND(1)*97)+1:Z=VAL(C$(F,4)):i=1
1450 L=Z*-1:FORh=1 TO10  :IF VAL(C$(I,4))=L OR VAL(C$(I,4))=L*2 THEN 1480
1460 i=INT(RND(1)*97)+1
1470 NEXTh:GOTO 1440
1480 IFl=0 THEN 1440
1490 W=(L+Z)/-L+1:Q=VAL(C$(F,3))+VAL(C$(I,3))*W:D=INT((RND(1)*100)+1)/10:p=p+1:I
F p=50 THEN1560
1500 CLS:LOCATE 24,2:PRINTC$(I,2):LOCATE 23+LEN(c$(i,2)),3:PRINTW:LOCATE 25+LEN(
c$(i,2)),2:PRINTC$(F,2)
1510 G=22+(LEN(STR$(u*q*d)))+(LEN(STR$(d))):D$(G)="ｵ"+STR$(u*q*D)+"gﾐｽﾞﾆﾄｶｼﾃ"+ST
R$(D)+"lﾄｼﾀﾄｷﾉmol/lﾜ":GOSUB230
1520 LOCATE 24,15:INPUT x$
1530 IF x$="ﾔﾒﾖｰ"THENg=9:d$(9)="ｼｶﾀﾅｲﾜﾈﾓｰ":GOSUB230:GOTO150
1540 IF x$="ﾜｶﾗﾅｲﾖｰ"ORx$="" THEN G=LEN(STR$(u))+11#D$(G)=STR$(u)+"mol/lｼﾞｬﾅｲ?":G
OSUB230:LOCATE 25,15: INPUTp :GOTO1440
1550 IF VAL(x$)=u GOSUB 1220:g=4:d$(4)="ｱﾀﾘ!":GOSUB230:GOSUB1220:K=K+1:GOTO 1440
1560 ON K/15 GOSUB 1370, 1380,1390,1400
1570 GOTO 150
1580 'ｻｶﾞｽ
1590 CLS:g=9:d$(9)="ﾅﾆｶﾜｶﾗﾅｲﾉ":GOSUB230:LOCATE 25,15:INPUTp$:K$=""
1600 g=4:d$(4)="ﾅﾏｴﾜ":GOSUB230:LOCATE25,15:INPUTK$:IFK$<>""THEN p=1:GOTO1650
1610 g=5:d$(5)="ｷｺﾞｳﾜ":GOSUB230:LOCATE25,15:INPUTK$:IFK$<>""THEN:IFK$<>""THENp=2
:GOTO1650
1620 g=7:d$(7)="ﾊﾞﾝｺﾞｳﾜ":GOSUB230:LOCATE25,15:INPUT K$:IFK$<>""THENu=VAL(K$):GOT
O1700
1630 g=9:d$(9)="ﾅﾆﾓﾜｶﾗﾅｲﾉ":GOSUB230:LOCATE25,15:INPUT K$:IFK$<>""THEN150
1640 GOTO 1590
1650 u=0
1660 u=u+1:IF K$=c$(u,p) GOTO 1700
1670 IF 103=u THEN 1690
1680 GOTO 1660
1690 g=8:d$(8)="ｿﾝﾅﾉﾅｲｿﾞ":GOSUB230:GOTO1630
1700 g=13+LEN(c$(u,2)):d$(g)="ｹﾞﾝｼｷｺﾞｳﾊ"+(c$(u,2))+"ﾃﾞｽ":GOSUB230:GOSUB 1730
1710 g=8+LEN(c$(u,1)):d$(g)="ﾅﾏｴﾊ"+(c$(u,1))+"ﾃﾞｽ":GOSUB230:GOSUB1730
1720 g=27+LEN(c$(u,3))+LEN(STR$(u)):d$(g)="ｹﾞﾝｼﾘｮｳｷｽｳﾊ"+(c$(u,3))+"ﾃﾞｹﾞﾝｼﾊﾞﾝｺﾞｳﾊ
"+(STR$(u))+"ﾃﾞｽ":GOSUB 230:GOSUB1730:CLS:GOTO150
1730 LOCATE 24,15:INPUT"You see";g:RETURN
```



★気をつけよう，あまい言葉と影の自作プログラム！（何をしでかすか分からない)(東京都新宿区・John Iwanf 14才)……【影：プログラムはインスピレーションで組むものなんだ。ガチャ！ゴチャ！バグッピー!!】



FX-702P用

転調

原田　博文

はじめに

これは，ギターでカポタストを使うときコードをどのように変えればいいか，簡単にわかるプログラムです。

プログラムについて

まず，DEFM2としてメモリーを増設してください。RUNすると〝IN MAJOR COAD?〞と聞いてきますので，コードのアルファベットの部分を〝#〞(シャープ) のついているものは〝#〞も入れてください。

つぎに〝OUT COAD?〞と聞いてきますので，あなたが変えたいコードを，前と同じように入れてください。

〝CAPO SET XFRET〞と表示されますので，カポタストをXフレットにセットしてください。つぎに，〝WHAT COAD?〞と聞いてきますので，その他のコードを同じように入れると，それぞれ変えるべきコードが表示されます。

ここで例題を出します。

わらべの〝もしも明日が…〞という歌があります。この曲のオリジナルキーは，Dmですが，GmとかA#とか出て来てむずかしいので，Amに転調しましょう。

最初にDと入れ，つぎにAと入れます。〝CAPO SET 7FRET〞と表示されますので，カポタストを7フレットにつけてください。そして，Gと入れるとD，A#と入れるとFと表示されますので，GmはDmに，A#はFに変えて演奏してください。

Dm→**Am**　　Gm→**Dm**　Dm→**Am**
もしも明日が晴れならば
A#→**F**　Dm→**Am** E_7→**B_7**　A_7→**E_7**
愛する人よ　あの場所で

転調のプログラム・リスト

```
VAR: 46 PRG: 1520

P0: 360 STEPS
  10 PRT "TENCHOU"
  20 A$(1)="C":A$(2)
     ="C#":A$(3)="D"
     :A$(4)="D#":A$(
     5)="E"
  30 A$(6)="F":A$(7)
     ="F#":A$(8)="G"
     :A$(9)="G#":A$(
     10)="A"
  40 A$(11)="A#":A$(
     12)="B"
  50 INP "IN MAJOR C
     OAD",A$,"OUT CO
     AD",B$
  60 FOR I=1 TO 12
  70 IF A$(I)=A$;X=I
  80 IF A$(I)=B$;Y=I
  90 NEXT I
 100 Z=X-Y:IF Z<0;Z=
     Z+12
 105 PRT "CAPO SET";
     Z;"FRETE"
 110 INP "WHAT COAD"
     ,C$:FOR I=1 TO
     12
 120 IF C$=A$(I);D=I
     -Z:IF D≤0;D=D+1
     2
 130 NEXT I
 140 PRT "ANSWER  ";
     A$(D):GOTO 110
```




《写真1》実行画面

★父が電気カミソリでヒゲをそっていた。しばらくして見るとタタミのケバぞりに熱中していた(実話)。(栃木県芳賀郡・**上野正裕12才**)……【**編・影**：グハハ‼きっとカカア天下なんだよ，ねっ編集長？ど，どうしたの⁇】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

今月より，新しいコーナーがスタートします。題して「あくせすroom」。プログラムを投稿してくださった人の名前を中心に，プログラム・チェックでおしくも採用されなかった人(明日のSTAR PROGRAMMERコーナー)，そして編集部の独断と偏見で選んだ今月のNo.1プログラマー(PROGRAMMER OF THE MONTH) を紹介していきます。

また，OFコーナーで紹介できない長いお便りや，まじめな質問などもスペースのある限り紹介していく予定です（なお，質問は今までどおり電話でもうけつけています)。がんばってよいコーナーにしていくつもりですから，みなさんも応援してくださいね!! では，LET'S GO!!

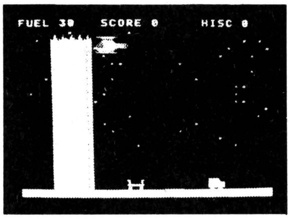
編：第1回目の「PROGRAMMER OF THE MONTH」に選ばれたのは，**M5用「HELI RESCUE」の井上雅夫さん**です。

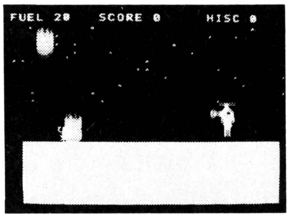
影：OLを助けるというのが，なんともはりきっちゃうんだな。

編：そういうワケじゃないんだけど……。M5のスプライト機能をフルに活用して，2画面使ったアイデアなんか，すばらしいと思うんですよ。

影：そうなんだよね。(**編**：わかってんのかな？)

井上さんには編集部から賞品をお送りします!





明日のSTAR PROGRAMMER紹介

今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!

おみあい大作戦	山梨県中巨摩郡	**土屋幸一君**	MAZE&SNAKE	兵庫県小野市	**楠原英明君**
APPLE GAME	福島県いわき市	**鈴木康裕君**	THE FIGHTER	奈良県生駒郡	**森下英俊君**
APPLE ATTACK	神奈川県横浜市	**兼田泰典君**	FIRE MAN	千葉県市川市	**田中裕之君**
飛磨（とびまろ）	大阪府枚方市	**山本昌平君**	元素記号暗記プログラム	群馬県前橋市	**斉藤敏彦君**
カブトムシゲーム	石川県金沢市	**小松正浩君**	モスケ&コマンダー	静岡県浜松市	**Mr.ランダム君**
編さんの通勤こわい	千葉県習志野市	**川上　徹君**	フルーツ・パーラー	東京都葛飾区	**山下重明君**
RISKY HOLE	岩手県二戸郡	**谷地　滋君**	鳥人間コンテスト	秋田県秋田市	**加藤正仁君**
COBBLER	埼玉県草加市	**宮崎晃吉君**	LITTLE WAR	岐阜県岐阜市	**鹿野知幸君**
バルタンヲヤッツケロ	茨城県竜ヶ崎市	**増尾竜生君**	ABAN	京都府亀岡市	**井木章人君**
時限爆弾	青森県青森市	**佐藤文樹君**	アリとキリギリス	石川県珠洲市	**石尾光希君**
さすらいのガンマン	岡山県倉敷市	**藤岡秀樹君**	スカイファイター	山口県熊毛郡	**山田一男君**
山梨取り	宮崎県都城市	**幸田健悟君**	OLTX	大阪府高槻市	**村上　治君**
おいちょカブ	大阪府大阪市	**小林　単君**	ダイヤをぬすめ!!	千葉県千葉市	**谷川正樹君**
テクタク	埼玉県上尾市	**海藤　忠君**	THE MINERAL	京都府京都市	**沢村厚司君**
ヘルメット	鳥取県鳥取市	**長谷日出樹君**	あなたは労働者ゲーム	宮城県泉市	**梶原直樹君**

投稿ありがとうコーナー

☆58年12月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

日下部俊昭／佐藤光市／プロジェクト11／樋口隆介／白畑賢一／村松敏晃／江橋康之／山口啓三／井出　哲／渡瀬慎一郎／篠田久雄／夏目雅之／松井　賢／大竹英康／渡久山聡／矢野周一／中村　豪／中川康二／香川県人／宇野弘晃／石井寛平／越中谷忠明／森塚義和／三宅健司／神田彰久／堀　英徳／鈴木英治／福島暁／伊藤光博／殿城直人／関屋昌樹／加藤恒規／伊東靖史／横井　修／池野文人／辻　郷土／草野聖地／森

BASIC MAGAZINE あくせすroom

川紀彦／内藤祐二／野崎二郎／土屋信二郎／新野恵貴／羽立一正／浅田剣／古谷嘉寛／進藤敬治／藤田道治／宮川武史／山本敏夫／近藤　智／三浦友紀／田中智行／西島規世／竹内　誓／寺山　元／貞苅路也／長谷川靖志／上笹　航／吉川一郎／関智樹／桑原泰雄／山中琢也／樋渡仁／加藤芳郎／藤田房之／高田好幸／中川圭右／工藤隆仁／田中哲也／山本敏典／堀見秀治／熊崎由幸／田村樹美雄／久富　学／岩城泰男／永留幸治／宮崎大輔／瓜生哲也／田村　悟／中村泰之／平沼一則／伊藤裕二／熊谷　彰／沢村厚司／熊谷剛／中村昭浩／いがぐりぼうず／佐藤大介／加藤正二／RANDOMBOY／藤田章義／菅野　靖／宮澤大輔／林　弘和／中村辰男／佐藤　篤／市山　誠／零　虎男／山川哲也／大浦正義／菅原　淳／高橋弘明／蓮沼勝／吉岡信治／久野道也／荒木謙一／上遠野　誠／長谷川　豊／小澤啓／須藤秀紹／浅原英之／林田康裕／古川義則／阿草啓詞／小笠原浩修／磯　暁雄／宇野高彦／浜野高広／宮島恒次／里吉勝生／古屋慎一郎／片岡靖貴／苛原憲一／間瀬良紀／橋岡正和／米屋将行／大山　清／安藤晃弘／緒方雅浩／北島　隆／清水孝規／大塚慎一／迎　一弥／竹村達雄／下島　徹／斉藤敏彦／寺戸伴光／深谷　豊／藤山隆之／はやしまさひろ／宮本義弘／松田和洋／子守康輝／加藤　学／高田健一／増田拓二／白方健太郎／金武茂幸／浦部泰二／宮本俊彦／百瀬武志／米田秀彦／中村善行／荒谷直樹／竹村優子／土田俊洋／林　和美／若林良孝／増田博昭／坂口信夫／田中洋純／野島　努／山本雅生／足立博之／山下重明／近藤欣也／河原裕司／小野裕幸／内海達哉／水上秀樹／珍田一人／近藤徹也／山田弘文／井上広司／石井智裕／千葉　修／伊藤典彦／野村荘太／岩田慎一郎／亀山正毅／松本道雄／高梨健一郎／林　佳宏／岡崎宏昭／東藤　潔／水口文哉／吉野嘉哲／種村満照／高岡清崇／吉田潔観／川島健一／池上達也／花井章能／橋ヶ谷　誠／内藤　等／三木大三／谷内口一彦／福崎裕貴／斉藤　茂／荻野恭生／阿部信秀／中村誠司／西村誠一／服部達也／林　紀幸／西部俊明／今井公太郎／佐山弘樹／西村浩明

ほかたくさんの人から応募がありました。どうもありがとう!!

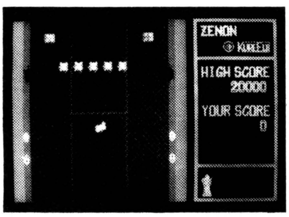
Random Access Message

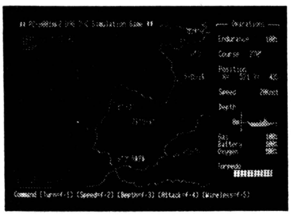
第1回マイコンソフトウエアコンテスト 結果発表

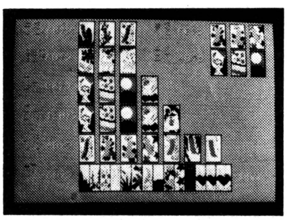
昨年行いました「第1回マイコンソフトウエアコンテスト」の選考結果を発表いたします。力作が多く，選考に手間どり，発表がおくれましたことをおわび申しあげます。

応募いただいた皆様に，厚くお礼申しあげます。

電波新聞社「第1回マイコンソフトウエアコンテスト選考委員会」







賞	作品名	機種名	名前
グランプリ（1名）表彰盾＋100万円＋海外特派（または同等のパソコン）	SYSTEMPLAN	PC-9801	白井　義人
優秀賞（3名）表彰盾＋50万円＋海外特派（または同等のパソコン）	ZENON	PC-8801	呉　英二
	家計簿V3.0	FM-11	高橋　良之
	フローチャート自動作成	FP-1100	迫田　優一
佳作（5名）表彰盾＋20万円	馬鹿っ花	FM-7	河野　栄
	U-Boat	PC-8001mkII	本田　登志
	日本地理学習	PC-6001	岩崎　安一
	SOUNDシンセサイザー	X1	石賀　正則
	伝票発行型簡易言語	PC-9801	西口貴久雄
入選（12名）表彰盾＋5万円	英作文アドベンチャー	FM-7/8	国重　博
	CARRY CART	MZ-2000	笠原　千秋
	DEAD LINE	PC-1500	楠田　達也
	株式チャート作成ツール	PC-8801	窪田　稔
	予算実績管理システム	PC-8801	清水　千明
	小売業の財務分析	PC-6001mkII	小林　孝
	従業員管理	MZ-2000	高橋　幸夫
	財務管理システム	MZ-2000	赤田健二郎
	日本語ワードプロセッサ	MZ-2000	舟橋　稔
	数学用ワープロ	FM-11	前沢　裕
	動く絵本の作製ツール	M5	長谷川征男
	ポケット・データバンク	PC-1251	小林　茂弘

マイコンBASICマガジン別冊

森(もり)巧(よし)尚(なお)の BASIC MAGIC

2月下旬 **新発売**

ベーシックマジック

森 巧尚著　定価980円　(〒250円) 180頁 A5判



ベーマガのスーパースター森くんのゲーム作り ㊙ テクニックを大紹介!

MSX, PC-8001 を使いキャラクターの作り方、動かし方をパソコンを初めて動かす君でもよくわかるように解説。
また、ベーマガ未公開のゲームプログラム5本も掲載。

UNIT-1　CAN CAN GAMES
UNIT-2　アニメーション
UNIT-3　ゲームのアイディア
UNIT-4　プログラム・パーツ
UNIT-5　森クンのゲームランド

- CHAOZ PANIC (PC-8001)
- TOP SECRET (PC-8001)
- DRUCULA (MSX)
- BREAK FAST (MSX)
- SWEET ILLUSION (BM Jr./LII2)

※お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎ 03-445-6111

北海道ショップ・ガイド⑧



北海道には，オリジナル・ソフトを開発・販売しているマイコン・ショップが数多くある。どこも，親切なスタッフが質問や疑問に応えてくれる。

今回は，マイコン入門者からベテランまでが，納得して訪れるショップを紹介しまーす!!

北海道ショップ.ガイド市況

今月は，電波新聞社のマイコンソフトの北海道内での売れ筋ベスト５を紹介しましょう。

１位がＰＣ－6001のタイニーゼビウス。発売と同時にものすごい売れ行きで，各地で品切れが続いています。２位がＸ１のマッピー。画面のキャラクターはゲームセンター並みと大評判。３位がＭＳＸのマッピー。４位もＭＳＸのパックマンとＭＳＸの人気の高さを示しています。５位がＰＣ－6001ＭＫⅡのパックマン。以下ギャラクシアン，ディグダグとnamcoシリーズが上位を独占。

しかしダークホースがＰＣ－8801のゼノンと8001ＭＫⅡのＵボート，ゼノンはゼビウス同様本格的スクロールゲーム。Ｕボートは上級者向のリアルタイム攻略シミュレーションゲームでともに第一回マイコンソフトウエアコンテストの入選作品で品質は折り紙付き。

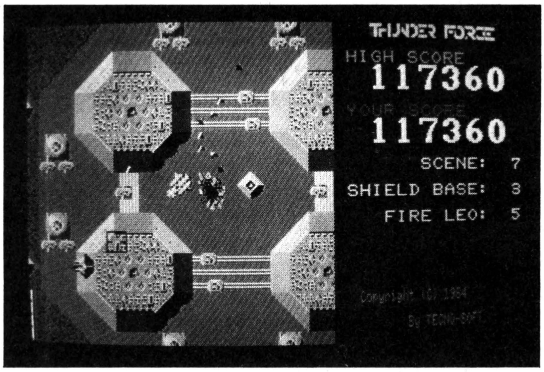
今後も人気ソフトは品切れが予想されるので早めに近くのショップで予約したほうが良いですよ。

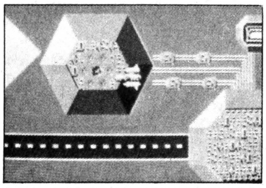
「HDSパソコンランド友の会」会員募集中!!

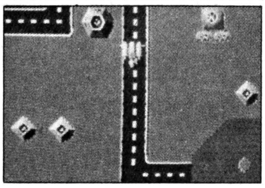
ＨＤＳパソコンランドは帯広，愛国，北見と三店ありますが、現在各店とも「ＨＤＳパソコンランド友の会」の会員募集をしています。

入会条件はハード、ソフトの購入者でメンバースカードを発行します。その後ソフト購入者にはお買上げごとに点数を発行。点数を集めるといろいろな景品がもらえます。ベーマガプレゼントも随時行なっています。その他いろいろな特典が用意されています。２月４日から20日までは今話題のパソコン映画「ウォーゲーム」の観賞券のプレゼントもしています。これは会員がソフトを購入した時プレゼントされます。ベーマガが読者の君達、この機会にぜひ会員になってみませんか！

今，人気最高ＭＳＸパソコンも多数入荷。14インチタッチチャンネルカラーとセットで８万円のお買得商品も用意されています。パソコンにじっくりと触れてもらいたい人のためには１時間300円で店頭貸し出しも行なっています。







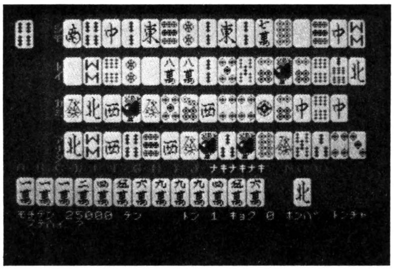
全方向にスクロール!!

サンダーフォース

X1・X1C(要G-RAM)¥4,800

シールドに被い隠され、その姿を容易に現さないという敵本拠地「ダイラデイザー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。無数のエイリアン戦闘機と地上基地からの迎撃は激しくなるばかり。この敵基地をめぐり、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。全方向にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。

(PC-8801、FM-7用近日発売)



四人麻雀(テープ版)

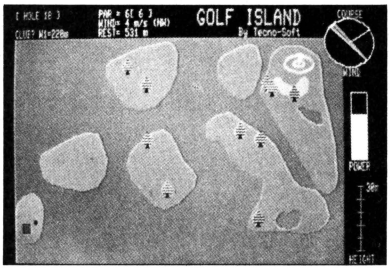
完璧に本物と同じ! 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラ一発ありで東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック真険勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか?

PC-8801、8001MkII、6001MkII、FM-7、X-1、MZ-2000/MZ-2200(dB-BASIC、G-RAM1、2、3)用 各¥4,000
MZ-700用 ¥3,500
PC-6001MkII、はオールマシン語その他はBASIC+マシン語

スペシャル四人麻雀(ディスク版)

1枚で数機種に使えます。またカセット版よりバージョンアップされています。 各¥6,800

- 5インチ2DD版PC-9801F/E
- 5インチ2D版 PC-9801(9801E)、PC-8801(8801MkII)
- 8インチ2D版 PC-9801(9801F/E)、PC-8801(8801MkII)



ゴルフ・アイランド

超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す!

FM-7、PC-8801、8001MkII、6001MkII、X1(G-RAM)、MZ-2000(Hu-BASIC、G-RAM1、2、3) 各¥4,000
拡張コース(1~4) 各¥2,000
(18ホールまであります)

好評発売中 各機種¥5,800

ゴルフアイランド・スペシャル

(ゴルフアイランド+拡張コース4の2本セット)

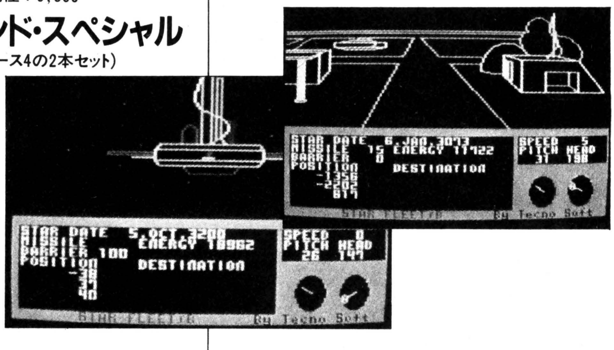


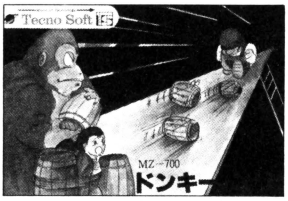
君はもう体験したか?
3次元ならではのトリップ感。

スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない!

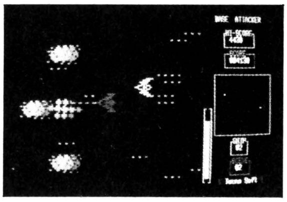
PC-8001MkII、8801、6001MkII、FM-7・8、X-1(G-RAM) MZ-80B(G-RAM1)、MZ-2000(G-RAM1)用。 各¥4,500





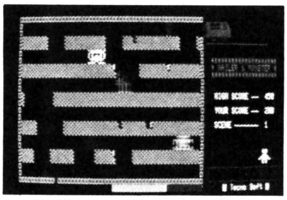
▲ドンキー・ゴリラ

彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救い♡を目ざして頑張ろう。
MZ-700/1200 各¥3,300



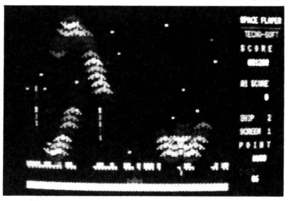
▲ベース・アタッカー/B

これまでのスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右、またナナメにもスクロールするぞ・・・・。敵機の追撃をふり切って、敵要塞をみごと破壊できるかな。
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード) ¥4,000



▲ネイラー&モンスター/B

ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!! 何面までいけるかな?
PC-8001(8001MkII 8801 8801MkII N-BASICモード) ¥4,000



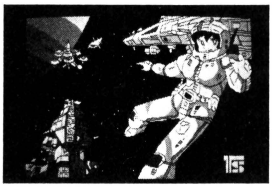
▲スペース・フラッパー/B

宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード) ¥4,000

グラフィック・ツールセット

FM-7/8用2本セット ¥4,500

2種のグラフィック・ツールで、精密なグラフィック画面が、さらに簡単に描けるようになりました。



(1)ライン・エディター
- 対話式のエディターによって絵を描きます。
- 8原色を同時に異った中間色に変換できます。
- 作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等の文として、あるいはマシン語として出力します。
- BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディットする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター
- 100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
- 1ドット毎の色つけができます。
- エディト時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
- 作成したパターンはデータ文としてファイルに出力されます。

●お求めはお近くのマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。

㈱テクノソフト

AM10:00~PM6:00日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

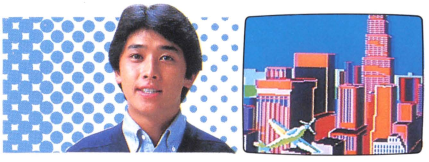
気軽に使える、多機能パソコン。



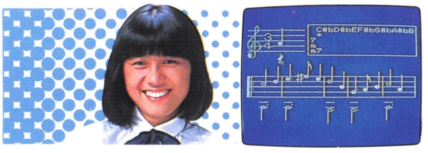
大きな文字で文書作成。
簡単操作の漢字ワープロ。



家計簿、献立、カロリー計算。
健康管理も、これで安心。



初心者からマニアまで、
システム拡張ができる、
内容豊富な本格パソコン。



英会話レッスン、音楽づくり、
グラフィックも、これで安心。



よく遊び、よく学ぶ。
豊富なソフトが先生です。



RX-78は本格パーソナル・コンピューター。高速3次元グラフィック、27色カラー・コーディネーションといった話題の機能を満載して59,800円というコスト・パフォーマンスを達成しました。拡張システムの将来性も、そして独自のノウハウで開発された高度なソフト群も魅力です。パソコンは手に入れた、その日から気軽に使いたい。RX-78なら、今までにないパソコン体験が期待できます。

PERSONAL COMPUTER RX-78 GUNDAM

●本体標準価格 ¥59,800

■驚異の高速3次元グラフィックス
本格的なコンピューター・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

■27色カラー・コーディネーション
1ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

■待望の高水準漢字ワープロ機能
RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3,418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

■初心者からマニアまでBS-BASIC
スピーディーな処理能力、そしてドットごとに8色の色指定。しかも、3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM8Kバイト。

■シンセサイザー機能内蔵
「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

■使いやすいオーバーレイ方式
キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。

株式会社バンダイ
H.E.D.事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151(代)

BANDAI

●エレクトロニクス人材募集……ファイトある有能な方を求めます。お問い合わせは、人事部第2課へ☎(03)842-5151

■RX-78のお問合せは／バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

■RX-78取扱代理店●北海道地区／㈱コンピューターランド北海道☎(011)222-1088●東北地区／明和電器産業㈱☎(0222)94-3221●関東・甲信越地区／㈱ニデコ☎(03)253-0761●中部地区／大江㈱☎(052)851-7251●近畿・四国地区／近畿システムサービス㈱☎(06)644-6611●中国・九州地区／㈱ダイリン☎(06)967-6331



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-3